

TODO
PANTALLAS
TODO EN ENTRETENIMIENTO AUDIOVISUAL Y LUDICO
Cine - Video juegos - Multimedia - Interactivos - PC'S - Realidad virtual
TV - Video - FX - Cine fantástico - Terror - CI/FI - Rol & Games
AÑO II. NUMERO 8. P.V.P. 400 PTAS.
Club Pantallas
ESPECIAL
MANGA
ROL
TODO SOBRE
MANGA Y ANIME:
¡TODO!
00008
480002 198752


Batalla del Salado, 34. Esc. B, 1.ºA
28045 MADRID
Telf. (91) 539 01 03. Fax: (91) 528 87 59

Director General: Angel Sabat
Administrador: Bonifacio Bachiller
Director de Arte: Tomás López
Director de Producción: Francisco de Molina

TODO PANTALLAS

Directores: Emilio García Fernández, Sergio Navarro Arriola.
Colaboradores: Laura Antón, Carlos Avia, Marta Escobar, Tomás Escudero, Luis Guerrero, Alberto Herrero, Natalia Montes, Heriberto Navarro, Silvia Perlado, Segio Rozas, Eusebio R. Arias, Sergio Serrano (Akela), Alan Smithee.
Maquetación: Teresa Trigo.
Archivo y documentación: Almudena Martín.

Agradecimientos/Material: ACCIONA, Acclaim, AFIVE, Agencia SEIS, Altafilms, Altea (Grupo Santillana), Antena 3 TV, Araba Films, Archivo E.G.F., Archivo Eseuve, Archivo H.N.A., BMG Ariola, Buena Vista Home Video, Buena Vista International Spain, Canal +, C.I.C. Video, Cinemagia Producciones, Clave 2, Columbia TriStar Films de España, Columbia TriStar Home Video, El Corte Inglés, Crisis, Distrimagen, Ediciones B, Ediciones Cúpula (Grupo Editorial CEAC), Ediciones JC, Ediciones Paidós, Eikona, ERBE, Filmax Group, Filmoteca R. de Murcia, Filmoteca Española, Fox Video España, The Howard Marlboro Group, JOC Internacional, Julio Ruiz, Lauren Films, Lauren Video Hogar, Manuel Salvador, Martínez Roca Ediciones, M+D, MGM Software, Movierecord, Norma Editorial, Oro Films, Philips, Pioneer, Polygram Video, Polygram Discos, Record Vision, Royal Books, SEGA, SOFRES, SurfFilms, System 4, TBWA, Tele 5, Telemadrid, Timun Mas (Grupo Editorial CEAC), 20th Century-Fox, Touchstone Pictures, TVE, U.I.P., Upper Deck, Vhero Internacional S.L., Videoclub Vergara, Vinilo, Walt Disney Company, Warner Española, Warner Home Video.

PUBLICIDAD
ESMON PUBLICIDAD, S. A.
En Madrid: Jordi Monsó.
Batalla del Salado, 34. Esc. B, 1.ºA
28045 MADRID
Telf. (91) 539 01 03. Fax: (91) 528 87 59
En Barcelona: Javier Monsó.
Vía Augusta, 6 entresuelo.
08006 BARCELONA.
Tel.: (93) 415 00 52. Fax: (93) 217 17 66

SUSCRIPCIONES
EDICIONES ESEUVE, S. A.
Batalla del Salado, 34. Esc. B, 1.ºA
28045 MADRID
Telf. (91) 539 01 03. Fax: (91) 528 87 59
(de 8,30 a 13 horas). Ver Boletín de Suscripción.

PRODUCCION
Fotomecánica: NUEVO PUNTO (Madrid)
Impresión: ALTAIR, S. A. (Madrid)
Depósito Legal: TO - 1517 - 93
ISSN: 1133-648K

DISTRIBUCION
MARCO IBERICA S. A. Carretera de Irún, km. 13,350 (Variante de Fuencarral). 28034 Madrid

Precio para España: 400 ptas. ejemplar, IVA incluido. El precio será el mismo para Canarias, Ceuta y Melilla, incluyendo la sobretasa aérea.

Sumario

AÑO II NUMERO 8 MAYO 1994

CODIGO DE COLORES SECCIONES

CINE
BANDA SONORA ORIGINAL
VIDEO
TELEVISION
MUSICA
KIOSCO
TECNO OCIO
CINE MAGIA
CLUB VIDEO JUEGOS
ROL & GAMES

INDICE DE ANUNCIANTES

ENTRA DE LLENO EN EL MUNDO DEL BALONCESTO CON LA REVISTA



FIBA

FIBA BASKET

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO

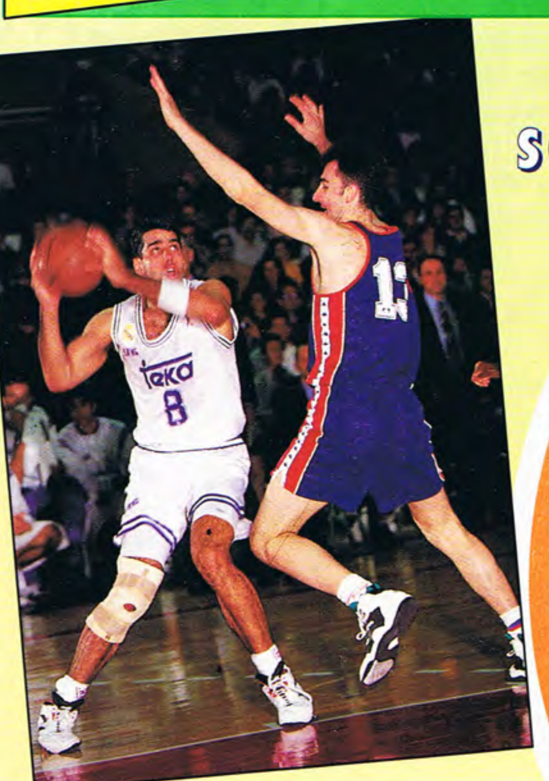
MENSUAL

LA ÚNICA REVISTA DE BALONCESTO INTERNACIONAL QUE SE PUBLICA EN TODA EUROPA, AHORA TAMBIÉN EN ESPAÑA!

LAS MEJORES ENTREVISTAS, LOS REPORTAJES MÁS COMPLETOS SOBRE LAS LIGAS DE TODOS LOS PAÍSES EUROPEOS Y LA NBA

Y SOBRE TODO...





LA MEJOR INFORMACIÓN SOBRE LA LIGA A.C.B. COMENTADA POR LOS PERIODISTAS MÁS CUALIFICADOS DE NUESTRO PAÍS

¿QUIÉNES SON? ¿QUÉ PIENSAN? ¿CÓMO VIVEN? TODO, EN DEFINITIVA, DE LOS VERDADEROS PROTAGONISTAS DE LA LIGA A.C.B.: JUGADORES, ENTRENADORES, ÁRBITROS Y DIRECTIVOS

TODO ESTO REALIZADO EN ESTRECHA COLABORACIÓN CON LA PROPIA ASOCIACIÓN DE CLUBS DE BALONCESTO (A.C.B.)

Y ADEMÁS...

TODOS LOS MESES UN SUPERPOSTER DE 58 x 83 cm CON LAS MEJORES ESTRELLAS DEL BALONCESTO MUNDIAL

Para los mayores

No hace mucho tiempo, en una de nuestras sesiones cinematográficas, nos ha llamado poderosamente la atención ver como las salas, en donde se proyectan películas en Versión Original, se encontraban repletas de gente joven. Hasta la fecha, estos espacios parecían reservados a ciertas personas, cinéfilos de pro y amantes del "buen cine". Sin embargo, junto a ellos se sienta, cada vez más, un joven inquieto, deseoso no sólo de aprovechar el idioma original para practicar, sino, también, de ver películas de gran interés y calidad y, como no, de enfrascarse de lleno en la aventura cinematográfica a la que cada vez le dedica más tiempo.

Y esta disposición puede resultar beneficiosa con el tiempo, pues tal y como están las cosas -y dado que los diversos sectores de nuestra industria no se aclaran- veremos más películas en V.O., propuesta que provocará algún tipo de reacción.

En este sentido, deseamos hacernos eco de un malestar entre buena parte de aquellos espectadores que han vuelto a la sala: el precio de la entrada se ha disparado (aunque nuestra taquilla está por debajo de algunos países occidentales) y el nivel de atención y de comodidad de la sala deja mucho que desear. Quizás sería conveniente que la mayoría de las salas mantuviesen el "Día del espectador" y que, en otras muchas, aprovechasen los resultados que se están dando en algunos lugares de España al ampliar esta oferta a otros días de la semana. Sería una manera de que no se concentrasen todos los interesados en ver un título los miércoles o los fines de semana.

Con esta política, se notaría mucho más el aumento de público en las salas. Ya tenemos los datos de estos últimos años, en los que se refleja que la afluencia de espectadores al patio de butacas es bastante significativa. El sector se ha recuperado en estos primeros años noventa, aunque no dejen de clamar ciertas voces que hablan de perjuicio en ciertas disposiciones legales.

Resulta evidente que éstas voces han de hacer examen de conciencia, pues si sólo en 1993 el número de espectadores se incrementó en más de cuatro millones para el cine americano, no llegan a los cien mil los que se volcaron por el cine español. Quizá, entre los españoles, de momento sigue vendiendo lo más atractivo y, como no, lo bueno.

Pero ante cualquier actuación, disposición legal o ejercicio publicitario, un hecho es claro a todas luces: todos queremos ver cine en sala; el sucedáneo televisivo se queda ya muy pequeño ante el despliegue de medios que encontramos en muchas salas. Mientras la tecnología avanza en sus aplicaciones al disfrute doméstico, el espectáculo cinematográfico continúa en su línea ascendente de sorprender en una buena parte de sus productos.

Emilio García Fernández

EDITORIAL

Para los jóvenes

Un amigo me comentó en cierta ocasión que estos editoriales siempre le causaban inquietud, y le producían cierto nerviosismo. Una vez más nos lo proponemos .

¿Te has dado cuenta de que ya se aproxima el fin de curso? Quizás este verano sea el momento de poner en práctica por fin todas esas inquietudes que te invaden desde hace meses. O dicho de otra forma, quizás haya llegado la ocasión de que te conviertas en ACTIVO, y dejes de ser otro mero espectador PASIVO. De la misma manera en que cada vez existen más programas interactivos, en los que se te permite actuar como protagonista directo, o de la misma forma que los espectáculos multimedia te ofrecen vivir de manera más realista sus contenidos, tu también puedes incorporarte ahora a algunos de tus entretenimientos lúdicos y audiovisuales favoritos, no solo como espectador pasivo, sino también como "creador".

Por ejemplo, ha llegado el momento, si te gusta el mundo del Rol, de que aprendas no sólo a jugar o a dirigir tus propias partidas, sino de diseñar tu propio Juego. ¿Te atreverías a ello? Es posible que estés más interesado en el mundo audiovisual o en alguno de sus géneros o departamentos: la ci-fi, el gore, la comedia, el maquillaje, los efectos especiales... ¿Por qué no aprovechar el verano para rodar un corto con tus amigos? La perspectiva es apasionante. Desde escribir tu propio guión, hasta intentar realizar tus pinitos en el campo de los FX. Además, ahora las cámaras de video domésticas te permiten hacer esto por poco dinero, y siempre hay un familiar, un amigo o un compañero que ya tiene una y que seguro que también le picará el gusanillo y desee participar en el proyecto.

Pero las posibilidades creativas son infinitas: quizás te apetezca desde hace tiempo escribir algo. Una historia de terror, un cuento, un relato fantástico... ¡Incluso un libro! Además, ¿te has dado cuenta de la cantidad de concursos y certámenes a los que cada mes podrías enviar tus "creaciones"?

Pero las ideas que te hemos dado no deben limitarse a crear juegos de Rol, hacer cortos, o escribir algo. Lo que te quiero transmitir es algo que podríamos llamar, de forma más rimbombante, FILOSOFIA VITALISTA: no te limites a crear, escribir o pensar únicamente cómo y lo qué te digan o impongan los demás. Usa tus poderes para incorporarte a esos entretenimientos audiovisuales y lúdicos también cómo creador, dentro de tus posibilidades y gustos.

Y si eres de los que piensas "oh, es imposible que yo pueda aportar nada interesante o que guste a los demás", piensa que el que nunca se equivoca normalmente es porque no intenta ni hace tampoco nada nuevo nunca. Y de esos ya tenemos bastantes.

Sergio Navarro Arriola

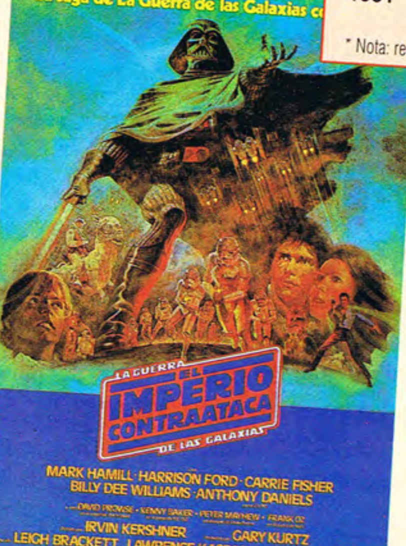


¡No dan una!

Si la Academia se hubiera guiado por los gustos del público, este año la película ganadora sería **"El Fugitivo"**. La más taquillera de las cinco nominadas lleva recaudados sólo en Estados Unidos casi 181 millones de dólares. Pero tiene la ventaja de 19 semanas de exhibición sobre la gran vencedora, **"La lista de Schindler"**, que ya ha conseguido 43 millones. La historia confirma que siempre ha habido un cierto desacuerdo constante entre los miembros de la Academia y el gran público. Para muestra hemos preparado el cuadro adjunto.

AÑO	EL OSCAR (1)/LA MAS TAQUILLERA (2)	RECAUDACION
1980	1. "Gente corriente"	23.123.000 $
	2. "El Imperio contraataca"	141.672.000 $
1981	1. "Carros de fuego"	30.600.000 $
	2. "En busca del arca perdida"	115.598.000 $
1982	1. "Ghandi"	24.970.000 $
	2. "E.T."	228.168.939 $
1989	1. "Paseando a Miss Daisy"	50.500.000 $
	2. "Indiana Jones y la última cruzada"	115.000.000 $
1991	1. "El silencio de los corderos"	59.882.870 $
	2. "T-2"	112.500.000 $

* Nota: recaudación en Estados Unidos en el año de su estreno.







Los "niños malos" de Hollywood

Eclipsados por la fiesta que se montó el "tío Oscar", la fundación **Golden Rapsberry Award** de Hollywood concedió los "malos de película". Creativos y técnicos dejaron aparcado el "glamour" del estrellato para enfrentarse a la terrible posibilidad de ser escogidos como representantes de lo peor del 93. No se organizó ningún tipo de comida como había hecho la gloriosa competencia, y ninguna cadena de televisión luchó por los derechos de emisión de la ceremonia. Abandonados y por unanimidad, los "razzie" fueron para **"Una proposición indecente"**; **Madonna** por su interpretación en **"El cuerpo del delito"**; muchos aspirantes al "razzie" al peor actor, lo tenía difícil pero **Burt Reynolds** se hizo con el galardón por **"Cop a Half"**. Y el director **Chambers Lynch** por **"Boxing Helena"**. Vaya astucia la de **Kim Basinger**, acertó huyendo del rodaje, aunque la libertad le costara una millonada.



Jodie Foster, productora y "niña de la selva"

Jodie Foster produce, a través de su empresa **Egg Productions**, e interpreta una revisión cinematográfica sobre la educación de una chica que no ha salido de la selva en su vida. El papel del doctor encargado de enseñar a la salvaje **Jodie Foster** es para **Liam Neeson**. **"Nell"** tiene previsto comenzar su rodaje dentro de unos meses.





Un buen amigo de Pantallito

Qué hace más de tres mes que no pisas una sala de cine! Una de dos, o acabas de llegar de Plutón o es que no tienes ni idea de lo que te pierdes. Vamos a tener que llamar a **Cinecito** para que se pase por tu casa a darte unas cuantas lecciones. **Cinecito** ha sido elegido para animar a todo el mundo a que conozca la aventura del cine. Y tiene su propia serie de dibujos animados, creada por **Cruz Delgado** (**"Don Quijote de la Mancha"**, **"Los viajes de Gulliver"**). Ya sabes, los que vayan de extraterrestres en cualquier momento se las verán con la mascota del cine. Como dicen los **Tennessee** "no me cuentes películas y vente al cine", y eso es lo que se busca con esta campaña que arrancó a mediados del mes de abril y se desarrollará hasta el año que viene con diversas actuaciones de cara al público que no deja de ir al cine. Tendremos que seguirle la pista a partir de ahora.

Con Annibal o sin él

Después del flojo análisis del sida con **"Philadephia"**, **Jonathan Demme** se ha propuesto superar un listón de cinco películas antes de entonar la retirada. Entre sus proyectos está la adaptación de la próxima novela de **Thomas Harris**, que podría tratarse del segundo encuentro con el caníbal más educado del cine si el autor de **"El silencio de los corderos"** decide reescribir sobre este personaje. Seguro que Aníbal Lecter, encantado con los manjares del estrellato, mantendrá una puesta en contacto con **Harris** para ayudarle a tomar una decisión; Lecter no está dispuesto a quedarse fuera. **Demme** también producirá un documental sobre **Nelson Mandela,** y está preparando una historia sobre el mundo de las mujeres policía.



¡DE HEMEROTECA!

- Algunos críticos se empeñan en hacer la vida imposible a los jóvenes directores que pretenden romper los moldes de nuestro cine: "Ha surgido gente nueva en el cine español que ha creado polémica porque hay cierta desconexión entre la crítica tradicional y los realizadores. Es cierto que todos estamos atrasados, pero en la crítica hay gente pétrea, ignorante, brontosaúrica y paleontológica", **Alex de la Iglesia**. Vaya descripción, ¿qué pensarán los pobres brontosauros?
- ¿Este era su objetivo?: "Mi película **"Jamón Jamón"** ha supuesto un aumento de ventas de los productos españoles", **Bigas Luna**. Sería más lógico intentar conectar con el público a través de la historia cinematográfica. Aún así, enhorabuena. Nunca se puede imaginar cuáles serán los efectos secundarios de una película.
- Entre la inmensidad: el presupuesto de las cinco películas extranjeras nominadas representa entre el 2,5% y el 13,3% de la inversión media de sus compañeras norteamericanas de ceremonia. ¿Qué hubiera pasado si **Fernando Trueba** hubiera contado con 2.800 millones de pesetas para **"Belle Epoque"**?
- Por fin este verano se estrena en Estados Unidos **"Los Picapiedra"**, producida por la **Universal** y la **Amblim** de **Spielberg**. Los inseparables Pedro Picapiedra y Pablo Mármol son el acertadísimo **John Goodman** y **Rick Moranis**; **Elizabeth Perkins** y **Rosie O'Donnell** encarnan a las encantadoras Wilma y Betty. Para que no aparezca la temida decepción del público se ha movilizado el ingenio de una cuadrilla de guionistas. Aún tenemos para rato antes de comprobar cuál será el resultado del "¡Yabba dabba doo!" cinematográfico.
- Gloria y críticas: es tremendamente difícil tener contentos a todos; **"La lista de Schindler",** como toda buena película, no ha podido escapar a las críticas. Que si el holocausto no debía haberse recordado, que en la actualidad también se cometen crímenes que están relegados al silencio, blablabla... Lo último han sido las críticas que ha recibido en Polonia, piensan que la figura de **Schindler** está idealizada de forma exagerada. El caso es buscar tres pies al gato.





¿Cine español?, sí gracias



Después de una larga noche de bostezos y según los premios iban avanzando hacia los más interesantes, todo un grupo de incrédulos y desconfiados apenas pudieron lucir una tibia sonrisa cuando sir **Anthony Hopkins** pronunció el título de la película española.

Apresurados, **Fernando Trueba** y **Andrés Vicente Gómez** bajaron los escalones que les acercaban hacia el reconocimiento internacional, incluída anécdota de divina admiración por el maestro **Wilder**.

Finalmente, **"Belle Epoque"** alcanzó el tan ansiado Oscar; y con él, el cine español encontró un balón de oxígeno que, esperamos, sirva de mucho o, cuando menos, permita un reencuentro de nuestro cine con sus espectadores naturales.



Hasta le fecha, de todos es sabido que los resultados no son los que todo el mundo quisiera. Los diversos sectores de nuestra industria se echan las manos a la cabeza, comienzan a disparar culpas en todas direcciones y la historia vuelve a repetirse con sonados batacazos de taquilla, signo inequívoco de que pasamos de las historias que nos cuentan. Nadie se plantea el abordar los problemas en donde se encuentran. Las historias se alejan a pasos agigantados de los espectadores y la manera de abordarlas, todavía más.

Con los acontecimientos más recientes, parece que la historia está comenzando a cambiar. Haciendo frente a este pesimismo anquilosado, encontramos el protagonismo de un tipo de propuesta -siempre librando auténticas batallas con los "intereses creados"- que busca dejar para el recuerdo la mala prensa de nuestro cine. El objetivo es recuperar la confianza del espectador: **"La madre muerta"**, **"Alegre ma non troppo"**, **"Todos los hombres sois iguales"** (¡tres películas interesantes en lo que va de año!) son títulos que renuevan nuestra cinematografía, conectan con el público. No hay que descubrir un camino que existe ya desde hace tiempo; únicamente se debe intentar caminar por él con paso firme.

En su momento apostó **Fernando Trueba,** ahora lo hacen otros compañeros de profesión. El cine español tiene algo que ofrecer y la oportunidad de oro le ha llegado de la mano de un premio internacional.

Sería bueno que el Oscar a **"Belle Epoque"** le facilite las cosas a su director y, también, ¿por qué no? al cine español.

Los estrenos se suceden, la publicidad va arropando un poquito más a estos nuevos títulos de nuestra industria. Esperamos que la cosa no se quede en un fugaz rayo y que nuestro cine permanezca sumergido en una tierra de penumbras.

MARTA ESCOBAR

"ESPAÑOLES OSCARIZADOS"

Juan de la Cierva (1969): Oscar especial a la mejor co bución técnica. Gil Parrondo y Antonio Castillo (19 Mejor dirección artística por "Patton". Gil Parrondo y tonio Castillo (1971): Mejor dirección artística por "N lás y Alejandra". Luis Buñuel (1972): Mejor película ext jera por "El discreto encanto de la burguesía" (Fran Néstor Almendros (1978): Mejor fotografía por "Días cielo". José Luis Garci (1982): Mejor película extran por "Volver a empezar". Fernando Trueba (1993): M película extranjera por "Belle Epoque".



Alegre ma non troppo

La fresca sonrisa del cine español

En principio, como siempre, podemos tener recelo de ver un título producido en nuestro país. Quizá, todavía, resulta angustioso sentarse en una sala para salir cabreado por lo que acabamos de ver. Sin embargo, debemos ser un poco optimistas porque no todo el cine español es como piensa una inmensa mayoría. Vamos encontrando algunos títulos que invitan a pasar un rato entretenido en el patio de butacas.

Y este es el caso de **"Alegre ma non troppo"**, una película chispeante, fresca y divertida, en la mejor línea de **Fernando Colomo**. Desde unas primeras imágenes en las que la desesperación sumerge a Pablo en cierto abatimiento, poco a poco el enredo va incrementando el genio de lo casual, en el que las chispas de los encuentros imprevistos, desmayos inesperados y nerviosismos inmovilizadores, van construyendo una historia sencilla pero repleta de guiños sutiles.

Todo es un encuentro de 'trompas'; el que mejor la domine accederá al limbo de los privilegiados. Las circunstancias provocan un acercamiento entre jóvenes con talento que viven por y para la música; mejor, unos más que otros.

Salomé (**Penélope Cruz**) entra en la vida de todos como un suspiro. Desde que se hace presente la vida de Pablo hijo (**Pere Ponce**) se transforma, al igual que la de su padre, Pablo (**Oscar Ladoire)**, y la de su madre Asun (**Rosa Mª Sardá**), el muro contra el que tropiezan todos, de manera ineludible.

La confusión reina, inicialmente, en la vida de todos y cada uno de los personajes. Nadie sabe lo que quiere ni a donde le llevarán todos los encuentros. Las pruebas para entrar en La Joven Orquesta Nacional invitan a recelos entre Pablo, Salomé y Pablo. El "quien pilla a quien" y cómo nos escondemos unos de otros, parece marcar el hilo de cada vida. La fragilidad de los caracteres se va consolidando en cada personaje, en cuanto éste descubre verdades a medias. El que la madurez de una persona surja de un encuentro con un psicólogo que resulta ser un cantamañanas, ya es sintomático. Pablo abandona su homosexualidad por su heterosexualidad, ofreciendo a su vida más alegría, aunque eso sí 'ma non troppo'.

Las situaciones en las que evoluciona la historia están muy bien hilvanadas, los personajes fluyen con gracia y acierto, los papeles parecen hechos a medida. Resulta difícil salir de la sala con mal humor, después de haber disfrutado de las aventuras y desventuras de un amante de la 'trompa'.

Una agradable comedia para el reencuentro con nuestro cine.

CARLOS AVIA





"Mi padre ¡Qué ligue!"

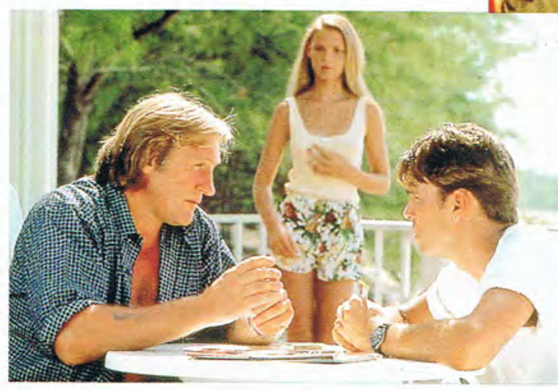
Los enredos de una joven

Después de dar un paso tan importante en su carrera como el programa piloto y la supervisión de los primeros capítulos de la serie televisiva **"Aquellos maravillosos años"** y de recibir varios premios creativos, **Steve Minner** ha dirigido títulos como **"House"**, **"Harvard, movida americana"** y **"Eternamente joven"**.

Su nombre ya es conocido por todos, al igual que el del protagonista principal de esta historia, André (**Gérard Depardieu**), un padre que lleva a su hija a pasar dos semanas de vacaciones en una isla tropical y le complica la vida con un torbellino de situaciones, enredos y equívocos que irán transformando lo que en principio parece una tierna comedia romántica.

En esta historia fluyen la relaciones familiar y afectiva con gran intensidad. El descubrir que tus hijos dejan pronto de ser niños para convertirse en adolescentes un poco mayorcitos. Y es que el tiempo pasa y los adultos, con demasiadas ocupaciones, no encuentran momentos para disfrutar con sus seres más queridos.

En el personaje de la joven hija, nos encontramos con una actriz que demuestra seriedad y talento. Nicole (**Katherine Heigl**) demuestra disponer un carácter que le dio tranquilidad a la hora de trabajar con un actor de gran versatilidad como **Depardieu,** que resulta imprescindible para el buen fin de esta historia.



El maravilloso paisaje del Ocean Club en Nassau, sirve de marco apropiado para estas vacaciones que, sin tantos sobresaltos, más de uno estaría encantado de disfrutar. **A.H.**

Preestrenos



"Mi vida"

Cuando hay que decir adiós

La sociedad, el tiempo, el ritmo de todo lo que nos rodea nos conduce, irremediablemente, a desconocer nuestra propia realidad. El cariño que una pareja se puede transmitir desde su primer encuentro puede llegar a desmoronarse ante los abundantes obstáculos, unos reales y otros artificiales, que se presentan como situaciones límite.

Precisamente, Bob (**Michael Keaton**) vive en un estado terminal que le obliga a replantearse su vida, dado que desea dejarle al hijo que no podrá conocer un video con su vida. A su lado, su mujer Gail Jones (**Nicole Kidman**) intentará que no le falte cariño y comprensión.

Bruce Joel Rubin, guionista que asume en esta ocasión, por primera vez, la dirección, sabe encauzar una historia sensible y enternecedora. Resulta difícil escapar del precedente firmado por **Rubin** y producido por **Jerry Zucker**, pues **"Ghost"** significó algo importante en sus carreras y de gran éxito de taquilla.

Aunque la idea le surgiera a **Rubin**, como él dice, al sufrir una gastroenteritis aguda, su intención parece no ocultar el deseo de que esta nueva película se convierta en otro gran éxito.

El tándem **Kidman-Keaton** hará saltar la chispa de complicidad con el espectador y posiblemente arranque más de una lágrima de los emocionalmente más sensibles. Pronto comprobaremos los resultados. **C.A.**





Seagal está en "Tierra peligrosa"

El guerrero de la Naturaleza

Aquí tenemos otro ejemplo de la fiebre voraz que persigue a los actores por hacerse con el mando total de la planificación de las historias. **Steven Seagal** produce y dirige su última misión cinematográfica, un bombazo de taquilla que en su primera semana de exhibición en Estados Unidos se colocó en el número 1¿Qué mejor comienzo?. Sus dos pasiones, el tema ecológico y la acción, se han revelado como una sólida fórmula.

Otra estrella se pasa al control de la cámara. **Seagal** llevaba tiempo detrás de esta oportunidad, de hecho su primer objetivo en el cine no tenía nada que ver con el elenco artístico. Su aspiración era conseguir el papel de guionista, (es el autor de varios libros sobre la estrategia en las artes marciales) y con su lanzamiento en **"Por encima de la ley"**, lograría firmar en los títulos de crédito como coautor. "Aikido sensai" de sexto grado, director de una "dojo" en Tokyo (que ahora mismo cuenta con 2000 alumnos) y otra academia en Los Angeles, su experiencia, como guardaespaldas, explorador, misiones de alto secreto que no descartan los rumores sobre su posible colaboración en la CIA, hacían imposible que este auténtico hombre de acción escapara del papel protagonista, animado por uno de sus alumnos que estaba metido en la historia del cine, el actor **James Mason**.







La casualidad le daría cinco películas y el indiscutible estrellato con el que parece no llevarse demasiado bien: "¿Ser actor? No creo que recomendase esa carrera a nadie. Siplemente creo que no es la mejor vida" (¿?).

Sin embargo el éxito de la última imagen del actor de **"Alerta Máxima"** no creemos que contribuya a que cambie de profesión. Un papel que se resiste a quedar en un vehículo plano de la violencia fácil y que rastrea en un problema que poco a poco se está cargando el planeta: la destrucción sin escrúpulos del medio ambiente, pisoteando todo lo que encuentra a su paso. Nos hacen falta batallones de Forrest Taft (**Steven Seagal**). El loable defensor de las tierras y pueblos de Alaska de los desalmados intereses del dueño de una compañía petrolífera, Michael Jennings que interpreta el encantador **Michael Caine.**

MARTA ESCOBAR.

FICHA TÉCNICA

"On Deadly Ground"

Productor: Steven Seagal, Julius R. Nasso y A. Kitman Ho.

Dirige: Steven Seagal

Guión: Ed Horowitz y Robin U. Russin.

Música: Basil Poledourius.

Reparto: Steven Seagal, Michael Caine, Joan Chen... y 66 especialistas.





Bienvenido al Oeste

Las grandes caravanas, 'malvados' indios, famosos forajidos y ágiles cowboys te esperan

Estudio

La conquista del Oeste forma parte de la historia de un país de amplias y extensas llanuras y de tierras propicias a ser exploradas por un río de gentes necesitadas de un palmo donde poder iniciar su vida.

Esta tierra de promisión se convirtió en tumba para muchos de aquellos inmigrantes que, con el deseo de cultivar la tierra o criar ganado, se vieron inmersos en luchas fraticidas con los especuladores, en tiempos en que las grandes sequías acababan con los escasos recursos que tenían.

En el Oeste se libraron auténticas batallas con el fin de reducir a las tribus indias a unas tierras menos espaciosas y, también, más escasas en recursos. Las reservas no fueron siempre las adecuadas y, de ahí, que mostraran sus habitantes un contInuo desacuerdo asaltando las caravanas, los poblados y, como no, enfrentándose entre sí.

Pero lejos de cualquier rasgo histórico, implícito siempre en la imagen del Oeste, el western se convirtió en un género al que se apuntaron un buen número de espectadores, aquellos que buscaban la acción, el valor de sus héroes legendarios, la presencia de forajidos implacables, el Séptimo de Caballería... Muchos de estos personajes surgieron de las novelas populares, los tradicionales rodeos y todo tipo de espectáculos que proliferaron desde el último tercio del siglo XIX hasta las primeras décadas del XX.

Volvemos al Oeste

"Silverado" (Lawrence Kasdan, 1985), "Arma Joven" (Christopher Cain, 1989), "Bailando con lobos" (Kevin Costner, 1991), "Intrépidos forajidos" (Geoff Murphy, 1991), "Sin Perdón" (Clint Eastwood, 1992), "El último mohicano" (Michael Mann, 1992). Son contadas las producciones norteamericanas de los últimos años que han rememorado las legendarias praderas del Oeste. Un ¿género histórico?, pero, ante todo, una mitología al alcance de miles de películas que reafirmaron la identidad de un pueblo con unos valores universales que traspasaron la frontera de los Estados Unidos.



Arriba (de izq. a dcha): "Caravana de Oregón"; W. Hart en "The Gun Fighter" (1917); el héroe del Oeste William Boyd; imagen de un 'saloon' creado por Edison en 1898. Izquierda: Cartel de "Asalto y robo de un tren" la película que marca un punto de partida para el western.

Hace algún tiempo cualquier productor habría rechazado un guión sobre este género, "una de vaqueros ya no interesa a nadie". Jugando sobre seguro, el éxito de los títulos anteriores ha desatado la moda del "western", y las siete películas que nos esperan lo confirman. Los indios, el "sheriff", el "cow-boy", los





rufianes, forajidos...todo su mundo será versionado por **Jonathan Kaplan** con **"Bad Girls"**, la venganza de una peculiar banda de chicas formada por **Andie MacDowell, Madelaine Stowe, Mary Stuart Materson** y **Drew Barrymore; Anthony Hopkins** tampoco se perderá esta aventura con **"Legend of the Fall"** de **Edward Zwick;** vuelve a dar guerra **"Gerónimo"** de **Walter Hill.** Y el tiroteo más famoso, por partida doble: **"Tombstone"** de **George Pan Cosmatos** y la propuesta más atractiva de **Lawrence Kasdan**, **"Wyatt Earp"; "Maverik" de Richard Donner y "The last outlaw"** de **Geoff Murphy** completan el recuerdo de un género que hizo historia.



"Go west, young man, go west"

Un mito que se reafirma sobre una realidad histórica, el nacimiento de una nación, los Estados Unidos de Norteamérica; el título del primer gran fresco de la historia, realizado por **D. W. Griffith,** el genuino innovador del medio cinematográfico.

Eso sí, una realidad que pocas veces escaparía del falseamiento de la cámara -que a partir de los años 40 los cineastas irían filtrando, interesándose más por la verdadera realidad de los hechos-, necesario para encumbrar unos determinados valores que unían y con los que se identificaban sus espectadores.

Cada vez que entraban en el ritual de la sala oscura para ver un "western", vivían la "auténtica" epopeya que habían protagonizado sus antepasados, los verdaderos héroes: la conquista del Oeste, la conquista de los Estados Unidos, bajo el período que abarca de 1850 a 1900, toda vez de que la frontera -frontera y expansión, valores principales del género- de los estados de La Unión va cediendo hacia las montañas Rocosas y el Pacífico.

Más allá del Chicago civilizado crecía una tierra salvaje, y una esperanza para los emigrantes (en un siglo la población americana había aumentado en 32 millones de habitantes): irlandeses, alemanes, polacos, e italianos fundamentalmente, que creyeron en ese "go west, young man, go west" para iniciar una nueva vida, en busca de la "tierra prometida" por la que, en la peor de las ocasiones tendrían que pagar 1'25 dólares por acre; o del tirante oro de Sacramento. Motivos de los largos viajes en caravana que luego recogería la cámara cinematográfica.

Aquí funcionaba a la perfección el "american way of life" el sueño del

HEROES Y COWBOYS



- **Gilbert M. Anderson.** Aparece en **"Asalto y robo de un tren"** interpretando varios papeles. Conocido como Broncho Billy, rodará más de 400 cortos hasta los años veinte. La Academia de Hollywood le reconoce su labor con un Oscar en 1957. Trabajó entre 1903 y 1920.
- **William S. Hart.** Con más de cuarenta años, en 1914 comienza a interpretar los westerns de su amigo **Ince**. Pronto asume la producción y dirección de sus propias películas. Los medios, vestuario y ambientación de sus trabajos proporcionan un gran realismo y vistosidad al cine de la época. Trabajó entre 1914 y 1926.
- **Tom Mix.** Su popularidad alcanzó cotas muy altas gracias a la espectacularidad de sus acciones. Supo publicitar muy bien su trabajo, quizá aprovechando su experiencia como estrella de rodeo. Trabajó entre 1909 y 1935. (foto izquierda)
- **Buck Jones**. También su nombre se hizo popular. Fue el gran cowboy de la pantalla. Su experiencia como jinete le valió mucho en el ejército y como estrella de espectáculo. Pasó de ser especialista a actor principal. Sus seriales tuvieron una gran resonancia y éxito de taquilla. Trabajó entre 1917 y 1941. (foto derecha)



Oeste se identifica con el sueño americano, la esperanza de toda esa gente. Un blanco perfecto de la carga patriótica y ética que lanzaba el "western", de gran importancia teniendo en cuenta que la mayoría de su público no sabía leer.

De pioneros a "forajidos" del cine

Habían nacido juntos, y entre el cine y el western siempre se daría una peculiar relación. Los pioneros del celuloide se esforzaron por dar verosimilitud a lo que contaban, rodando por ejemplo con verdaderos pieles rojas. Más tarde, **John Ford** decidiría aprender navajo porque, según él, "su intérprete era muy malo"; a **Delmer Daves**, que había nacido en el Oeste, le fascinaba la idea de trasladar al público aquello que él sentía por estas legendarias tierras plagadas de aventuras, su "To Undestand is to Love" ("comprender es amar"). Dar verosimilitud a ese universo buscando la máxima relación con las tribus que habitaban el Oeste, los indios. Esto es verdaderamente lo que pretendía el señor **Ford,** una estrecha relación con los protagonistas de sus historias. Y su gran fuente de aprendizaje fue el vivir lo más parecido a un "western".



En 1908 se creó la **Thomas Edison's Motion Pictures Patent Co. (M.P.P.C.),** el monopolio del prolífico inventor que aunaba los intereses de las personalidades cinematográficas más renombradas del momento en los tres sectores: producción, distribución y exhibición (la **Vitagraph,** la **Biograph,** los productores franceses **Pathé** y **Méliès**, la **Essanay**, el distribuidor **George Kleine, Sigmund Lubin**...; todos tenían sus especialistas en "western") y exigía el pago de fuertes impuestos al resto de comunes mortales que se habían quedado fuera del estupendo negocio.

"Los fuera de la ley" que osaron desobedecer "al mago de Menlo Park" fueron el grupo de los Independientes; rodaban por su cuenta y no consideraban que tuvieran que pagar dinero alguno por el uso de la cámara cinematográfica. Camuflando las cámaras y eligiendo los escenarios más alejados, los operadores custodiaban los rodajes cinematográficos con un rifle por si aparecían los sabuesos monopolistas. Así se forjaban las historias de estos valientes que consiguieron hacer sombra a los productos de la M.P.P.C.

Aquel primer western

"The Great Train Robbery" ("Asalto y robo de un tren", 1903) de **Edwin S. Porter**. Los poco más de doscientos metros de película -apenas diez minutos- fueron en las fechas de su estreno un tremendo acontecimiento cinematográfico. El cine comenzaba a hablarnos a través de la imagen con el primer "western" de su historia, que causaría un éxito sin precedentes.

Todos hablaban de la insólita aventura de una banda de forajidos guiada por "El Bigotudo". Los comentarios del público se los llevaba su protagonista, **George Barnes,** quien tuvo difícil descolgarse el gracioso apelativo. Y es que, en los arcaicos "títulos de crédito" para nada se mencionaba a los actores, eso





Izquierda: "Three Texas Steers" (1939); Tom Mix en "Son of the Golden West" (1928); "Paradise Canyon" (1935); W. Hart saliendo de un improvisado camerino. Arriba: se acerca el final en "Asalto y robo de un tren". Superior: Ince con un grupo de sioux; dos guerreros en una de sus películas.

es lo que menos preocupaba a los productores y directores. Aún estaban lejos los grandes titulares que se reservarían en los primeros planos. El revuelo entre el público aparecía cuando entraba en escena **George Barnes** en un primer plano mirando a cámara y disparando su colt hacia el espectador -el último de tan sólo 13 planos-. Se quedaron alucinados, era algo totalmente inédito, como lo era para los rectos ciudadanos del Este el caos social del Oeste.

Los atracos al "caballo de acero" estaban a la orden del día, formaban parte del árido paisaje: en 1900, la banda de **"Wild Buch" (Grupo Salvaje)** había atemorizado a sus pasajeros en más de 20 ocasiones. **"Kid Curry" (Harvey Logan)** y **"Butch Cassidy" (George Parker),** los hermanos **Reno, Frank y**





Jesse James, los **Dalton, Calamity Jane**. Por cierto, de su femenina y atractiva imagen mostrada en la pantalla, todo parecido con la realidad..., ya sabemos que este distanciamiento era exagerado en muchos de los aspectos históricos tratados por el "western". Entonces, protagonizaban el real "Se busca", antes de pasar a convertirse en las estrellas del "far west" de la mano de un gran número de directores.

Además del bigotudo **George Barnes,** también suponía el debut de **G. M. Anderson,** el creador de la popular serie "Broncho Billy", de la que se rodaban seis capítulos ¡por semana!. Y eso que Anderson no tenía ni idea de montar a caballo, aún así el "cowboy doblado" acaparó todo el trabajo: produjo, actuó y dirigió centenares de "westerns" en la **Essanay** creada en 1907.

¡Eso es para "la plebe"!

El, para muchos, cine norteamericano por excelencia, en sus inicios no lo tuvo nada fácil. No era considerado "digno" de ser tomado en serio. Pronto, las "nobles" miradas lo tacharon de género menor, ésas que denostaban el espectáculo del kinetoscopio de **Edison,** lo consideraban propio de la "plebe", para ellos era "tan chabacano".

El vil desprecio les costaría perderse las cortas sesiones cinematográficas -aunque **Griffith** trabajaba a un ritmo de trabajo vertiginoso, esto explica racionalmente que en cinco años consiguiera realizar, tan sólo ¡cuatrocientas películas!- que se pasaban en los "Nickel-Odeons" (el precio por entrada era un nickel, cinco centavos).

Allí quedarían las primeras claves del género cinematográfico: el carácter del héroe, el tratamiento de los "pieles rojas", los decorados (el "saloon", la cárcel, el banco...), los duelos, la irrupción en el saloon de un personaje que va a introducir un conflicto, la llegada de la caballería en el momento preciso del ataque, el estereotipo de buenos y malos...y la lista podría ser interminable. Y el dictado de unas normas clásicas que naturalizan la realización de las aventuras del "cow-boy", y que el director tenía terminantemente prohibido saltarse; el que se atreviera se convertía, nada más y nada menos, que en algo

CAMINO DE LEYENDA

1898: "Cripple Creek Bar Room". El primer film que se rueda sobre el tema. Apenas tiene un minuto de duración.

1903: "Asalto y robo de un tren". Dirigido por **Edwin S. Porter.** Se rodó en Nueva Jersey. Su historia es convencional: asalto, persecución de los bandidos, reparto del botín. Servirá de pauta a todo el cine posterior. Tuvo un gran éxito de taquilla.

1910: "Ranch Life in the Great Southwest", primera película de Tom Mix.

1911: "The Last Drop of Water", fue dirigido por **Griffith.** Título de gran interés y calidad.

1912: "Custer's Last Raid". Rodado en los estudios Inceville, producido por **Thomas Ince** y dirigido por **Francis Ford** (el hermano de **John Ford**).

1923: "La caravana de Oregón", de **James Cruze**. El arranque del tono épico y de la grandiosidad del paisaje que caracteriza al género. Impulsa esa identificación con la formación del pueblo americano. Incluía 3.000 extras de los que 1.000 son indios.

1924: "El caballo de hierro". Dirigido por **John Ford** se convirtió en un gran fresco sobre la construcción del ferrocarril que atravesaría América de costa a costa.

1925: "Los jinetes del correo". James Cruze ya era un experto director de westerns cuando abordó esta historia de jinetes cabalgando sin descanso para llevar el correo a sus destinos.

1925: "Tumbleweeds". Dirigido por **William S. Hart**, se convirtió en una película espectacular sobre la conquista del Oeste.

1926: "Tres hombres malos". John Ford realiza una de sus mejores películas. La historia se centra en la ocupación, por parte de colonos y granjeros, de las tierras libres de Dakota, en 1876. La calidad plástica de la esta película marcará la obra de su director cuando, después de unos años, vuelva a los temas del viejo Oeste.

1928: "En el viejo Arizona". Primer "western" sonoro. Producido por la **FOX,** inicia el rodaje **Raoul Walsh** pero, finalmente, la firma **Irving Cummings**.

1939: John Ford rueda **"La diligencia"**, película que marcará un punto y aparte en la historia del western. Con esta historia se interpretan los grandes temas que siempre han estado presentes en la conquista del Oeste. Los espacios más reducidos dan pie a una reflexión que dejará las puertas abiertas a los grandes historias que surgirán en la pantalla a partir de los años cuarenta.





parecido a un proscrito. Esta férrea estructura explota definitivamente en los años cincuenta con el cine proindios.

Llegan los maestros

El "western" se especializa y se establecen lugares fijos de rodaje. **Porter** trabajaba para la sociedad de **Edison** en West Orange, **G. M. Anderson** en la **Essanay, Thomas H. Ince** en su Estudio Bison 101 en el Cañón de Santa Inés (California), el coronel **Selig** en Hollywood... Es la época de las series y de los héroes **Rio Jim (William S. Hart), Tom Mix (Thomas Edwin Mix), Broncho Billy (G. M. Anderson) Daniel Boone**, el famoso **Kit Carson, David Crockett**, el coronel **Custer, Buffalo Bill** (el hombre que mató la escandalosa cifra de 4.280 bisontes, antes de trabajar con **Edison** ya había convertido su experiencia en espectáculo teatral). Personajes, algunos reales, y en su mayoría rescatados de la novela.

Desde el comienzo, el "western story", con el que por 10 centavos se podían vivir las aventuras de los vaqueros, jugó un papel importante en la construcción de los guiones: la creación de **Fenimore Cooper**, autor de **"El último de los mohicanos"; John Filson** con sus numerosos escritos sobre el más carismático guía de los colonos que llegaban al Oeste, **Daniel Boone; Mark Twain; Ernest B. Haycox**, presente en la obra de **John Ford**, etc.

En los años veinte, el entusiasmo decae, el público estaba harto de las aventuras de los héroes de ojos claros. Dos autores rompieron con este esquematismo: **James Cruze ("La caravana de Oregón", 1923)** y **John Ford ("El caballo de hierro", 1924)**, que se había formado en la Universal. La películas ya son más largas y se olvidan las series. Luego vendría el bache del sonoro, y la reclusión del rodaje en el estudio. ¡Problema! El "silencio... se rueda" era incontrolable en exteriores, el escenario del género. Y cuando todavía no se habían recuperado de la revolución del sonido aparece en escena el temido ogro de Hollywood; un código censor que va a dar más que hablar.

Sin embargo a **John Ford** no le paró nada ni nadie. Creador de todo un universo de buenos sentimientos y pacifismo alrededor de las salvajes tierras del Monument Valley, su lugar favorito de rodaje, aporta al género una nueva etapa con **"La Diligencia" (1939),** modelando, por medio de sus personajes, la personalidad e identidad de un nuevo western, y consiguiendo que nos pongamos de parte del "malo" de la película. Ringo (**John Wayne**), el fuera de la ley, tiene mejores sentimientos que el resto de personajes que representan el orden social, un sentido positivo del rebelde que dominará en gran cantidad de películas.

Arriba: De Mille y su equipo en el rodaje de "The Sqaw Man" (1913). Abajo: "La Diligencia" supone el reencuentro con un John Ford inmenso, pletórico de ideas y con un pulso narrativo que le confirmará como uno de los grandes maestros.



Porter descubre una mina de oro

El **"Asalto y robo de un tren"** de **Porter** fue un éxito memorable y la respuesta inmediata: una avalancha cinematográfica de asaltos y robos de trenes. Se estaba repitiendo el fenómeno francés de las archinumerosas llegadas y salidas de trenes de París que inauguraron los reporteros de los hermanos **Lumière**. También **Porter** se había dado cuenta del sentido comercial del tema del Oeste y en 1904 realizó un remake con **"The Little Train Robbery"**. El cine había descubierto un filón de oro que sería explotado y enriquecido por las generaciones posteriores de cineastas, todo un colectivo para construir el gran mito del "far west" cinematográfico: **David W. Griffith, Cecil B. de Mille, Thomas H. Ince, James Cruze, John Ford, King Vidor, Howard Hawks, Raoul Walsh, Henry Hathaway, William A. Wellman, Fred Zinnemann, Nicholas Ray, Delmer Daves, Anthony Mann, Budd Boetticher, Robert Aldrich, Samuel Fuller, Sam Peckinpah, Sergio Leone...**

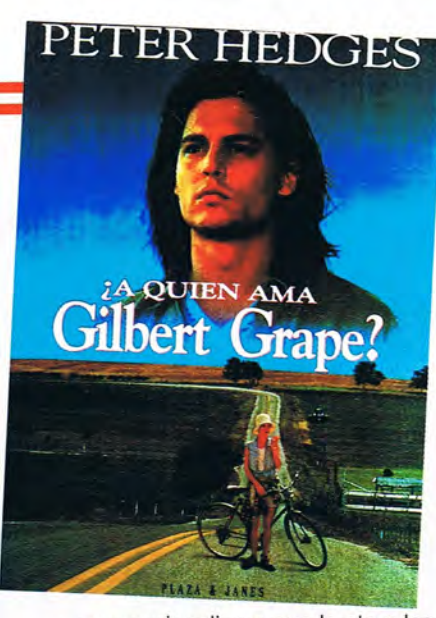
LAURA ANTON/EMILIO GARCIA


(CONTINUARÁ EL PRÓXIMO NÚMERO)

"¿A quién ama Gilbert Grape?"

Cuando la belleza es vida





Ya es de todos conocido el hecho de que cuando la novela alcanza cierta repercusión en la librería es más que probable que la industria del cine intente llevar su historia a la pantalla. Una vez más nos encontramos con este caso.

La novela homónima del joven norteamericano **Peter Hedges** (publicada en España por **Plaza & Janés**) ha sido llevada al cine por **Lasse Hallstrom ("Mi vida como un perro")** en un trabajo muy cuidado, manteniendo vivo el espíritu de la historia. La aridez y monotonía del paisaje y el ambiente de una ciudad adormecida parece influir en la vida del joven Gilbert Grape (**Johnny Depp**), rodeado de una madre (**Darlene Cates**) cuya obesidad hace resentirse a la casa en la que viven, de un hermano subnormal (**Leonardo DiCaprio**) y dos hermanas que se mueven entre el culto a Elvis Presley y el consuelo de los cariños vecinales. Su propia vida y el romance que mantiene con Betty Carver (**Mary Steenburgen**), le harán vivir sumergido en un convencionalismo que le ata a las viejas tradiciones de las que va a salir cuando llega al pueblo una hermosa joven llamada Becky (**Juliette Lewis**).

La película tiene, junto con la historia y sus protagonistas, el aliciente de la sensibilidad de su director, la fotografía del prestigioso **Sven Nykvist** -que en su trayectoria trabajó al lado de **Bergman, Woody Allen** y **Louis Malle**- y la producción de los ya reconocidos **David Matalon** (fundador de la TriStar Pictures), **Meir Teper ("Gente de Sunset Boulevard")** y el sueco **Bertil Ohlsson ("Amadeus", "La insoportable levedad del ser"). A.H.**

"House Party II"



¡Qué no pare la música!

Las comedias juveniles han sido desde hace más de una década, tema base para producir una serie de películas que buscaban, sin más pretensiones, entretener al público. Esas historias alcanzan cierta repercusión en taquilla en su momento, y ahora circulan con cierta regularidad por el videoclub y los canales de televisión.

Ahora llega **"House Party II"**, la segunda entrega de la aventura colegial que hace cuatro años introdujo en América la cultura "Hip-Hop", recaudó en taquilla 27 millones de dólares y alcanzó las 200 mil unidades en venta videográfica. El enredo no deja de ser oportunista para que la música alcance un lugar privilegiado en la historia. Kid y Play se unen musicalmente porque ven que es la única salida a sus problemas económicos, único impedimento para continuar en el colegio.

Claro que, si la música puede ser el leit-motiv del desmadre organizado, otros temas aparecen en la aventura de Kid y Play: la amistad, la lealtad y el marco educativo fluyen con intención dramática y favorecen la comprensión del cambio de imagen que se opera en el Campus al sustituir la toga tradicional por una salvaje fiesta, la "Pajama Jammie Jam".



Los trabajos musicales y números de danza están apoyados en el trabajo de **Kid 'N Play, Tony-Toni-Tone, Ralph Tresvant, Queen Latifah, Kamrom** (miembro del grupo de raperos "Young Black Teenagers"), **Wrecks 'N Effect, London Jones** y **Bell Birt**, entre otros, siempre bajo la atenta supervisión de unos productores ejecutivos de gran experiencia como **Doug McHenry** y **George Jackson ("Krush Groove", "New Jack City", "House Party")**.



La apuesta está en el aire y ahora son los espectadores los que han de decir si esta comedia les resulta interesante. **A.H.**



Taquilla, Top, Sonrisas y Lágrimas

Sonrisas

● ¡Por fin!, la Academia ha reconocido el trabajo del niño más grande de Hollywood. "Me hubiera gustado ganar el Oscar por **"E. T."**, que sigue siendo la película que mejor me representa...", y sigue conquistando la emoción de millones de personas. La estatuilla más preciada con la que puede soñar un director, la taquilla, la posee desde hace tiempo. ¿Qué? ¿Rumores de que piensa retirarse de la dirección? NO LE DEJAREMOS.



● Han vuelto los tiempos de esperar cola en la puerta de un cine. Se abren nuevas salas y existe una buena lista de títulos, de esos que hay que ver dos o tres veces. Y es que se ha recuperado la genuina fórmula de gozar de una película, a través de la pantalla gigante de una sala oscura, algo que ni siquiera puede conseguir el mejor canal televisivo.

● Los bancos españoles, que hasta ahora huían como de la peste de "los locos del cine", comienzan a mostrarse más optimistas. **Argentaria** ha llegado a un acuerdo con el Ministerio



de Cultura para conceder créditos blandos a nuestros directores.

● Siguen dando que hablar, son los nuevos directores que frente a las recias estructuras de Hollywood cuentan con las armas de la originalidad y la imaginación, continuando los pasos de otros grandes que libraron la batalla y ganaron como **Coppola** y **Scorsese**. El festival "New Directors/ New Films" de Nueva York se ha convertido en otra sólida anticipación de los genios que nos visitarán en las carteleras de los próximos años. Los autores y la calidad de las películas que se presentan en festivales como éste no paran de dar sorpresas.

● El cine español parece tener mejor cara. Los espectadores se sienten identificados con algunos de los últimos estrenos.

Lágrimas

● Por nuestro admirado **Fernando Rey**, con él el cine español se queda cojo para siempre.

● Porque en nuestro país los jóvenes directores lo tienen mucho más difícil para colar sus proyectos en nuestra cinematografía y, cuando lo consiguen, la crítica agarrada con uñas y dientes a los productos tradicionales se les echa encima. Véase el caso de **Juanma Bajo Ulloa.** No aceptan la renovación.



● **"El informe pelícano"** se nos queda confuso, sus imágenes no nos cuentan todo lo que su director pretende que sepamos, y hay secuencias que se nos escapan mientras nos esforzamos por ponernos a la altura de lo que saben su protagonistas. Aún no hemos podido descifrar el embrollo de la trama; debe ser que en el patio de butacas a los redactores de esta sección nos entró una lipotimia intelectual, o es que somos demasiado torpes y no tenemos arreglo, que también puede ser.



● Más difusión. La revista **Cahiers du Cinema** recomendó a sus lectores una selección de 100 películas. ¿Títulos de españoles?, sí, había DOS: **"El discreto encanto de la burguesía"**, de **Buñuel** y **"Atame"**, de **Almodóvar**. El redactor jefe, **Fréderic Strauss**, reconoció que había poco donde escoger por 'desconocimiento'. Ya no hablamos de llegar con nuestro cine a la luna, pero que al otro lado de los Pirineos no nos conozcan es una solemne pena.

● Por el enésimo retraso de **"La Jungla III"**. Van a volver loco al pobre **John McTiernan**. Los productores deberían fijar el presupuesto definitivo y exigir a los guionistas que acaben el guión de una vez. Luego vendrán lamentándose de los resultados.



CINE TOP

MAS VOTADOS

1 **"La guerra de las galaxias"** FOX

2 **"Parque Jurásico"** UIP

3 **"El Fugitivo"** WARNER

4 **"Terminator II"** COLUMBIA

5 **"Máximo Riesgo"** COLUMBIA

6 **"Aladdin"** BUENA VISTA

7 **"Demolition man"** WARNER

8 **"Drácula"** COLUMBIA

9 **"El imperio contraataca"** FOX

10 **"El silencio de los corderos** LAUREN
"Blade Runner" WARNER

La estrategia galáctica ha conseguido cumplir la misión, arrebatar de nuevo el puesto a los "dóciles ahijados" del rey Midas. Pero no hay que bajar la guardia, aunque le tienen rodeado, no saben que el chico de los Cárpatos es un as en la escalada libre... Pocos cambios importantes, y eso que tienes donde elegir, ¡toda la historia del cine! Continúa el rescate de las películas que le han

TAQUILLA

Películas	Distribuidora	Madrid	Barcelona	Total	Total acumulado
Aladdin	Buenavista	5.714.175	6.093.700	11.807.875	647.399.750
El Piano	Warner	28.232.271	18.798.450	47.030.721	186.513.321
La Lista de Schindler	U.I.P.	78.944.625	54.017.200	132.961.825	
La Edad de la Inocencia	Columbia	45.002.400	26.151.625	71.154.025	119.308.625
Mr. Jones	Columbia	18.342.725	22.478.225	40.820.950	114.581.075
Los Tres Mosqueteros	Buenavista	40.368.500	19.990.325	60.358.825	108.746.045
Philadelphia	Columbia	62.120.575	46.488.450	108.609.025	
En el Nombre del Padre	U.I.P.	45.483.033	22.142.750	67.625.783	99.897.080
Tierras de Penumbra	Warner	28.933.749.	14.150.950	43.084.699	91.916.004
Lo que queda del día	Columbia	47.967.475	28.757.400	76.724.875	

Datos facilitados por Adican (28-II al 27-III)

TODO ES RELATIVO

Me gustaría saber cuál es la película que tardó más en realizarse y la que tiene mayor duración. También que me explicarais la diferencia entre los diversos "Dolby" que aparecen en las películas y si hay salas para poder apreciarlos.

José Fernández Cruz. Les Franqueses (Barcelona)



*Amigo José, no pides nada. Te cuento algunas cosas para que te des cuenta de la complejidad de la pregunta. El **"Ben Hur"** de 1926 costó cuatro millones de dólares. Para la versión de 1958 se necesitaron 300 escenarios, cinco años de investigación y 14 meses de trabajo. **"Apocalypse Now"** necesitó 238 días de rodaje y su coste final pasó de los 12 a los 30 millones de dólares. Como debes saber la preparación de algunas películas llevan varios años, dependiendo de la complejidad del rodaje y de los elementos técnico-creativos a utilizar. Sobre la duración, ahora se están recuperando las versiones 'íntegras' de algunos clásicos, defendiendo la idea original del director. Dos ejemplos **"Cleopatra"** tiene una duración de 240 minutos; **"Lo que el viento se llevó"** llega a los 222 minutos.*

Sobre los sistemas "Dolby" te puedo decir que la diferencia se encuentra, básicamente, en los canales utilizados. El "Dolby Stereo" tiene tres, aunque unos años después de comercializarse se le añadió un canal de efectos; el "Dolby Stereo SR-D" tiene cinco. La impresión óptica del sonido en el primero es convencional, mientras que en el segundo aprovecha el espacio existente entre las perforaciones para situar la vía digital junto con la analógica.

LO QUE NOS PERDEMOS

Por qué la gente no va al cine a ver películas que no tengan mucha publicidad o intervengan en ella actores poco conocidos? Creo que se pierden buenas películas.

Miguel Perona Ponce (Valencia)

*Un buen ejemplo de lo que nos dices es **"Mr. Jones"**. Imagina que en vez de protagonizar esa película **Richard Gere** lo hubiera hecho "Pepe Sánchez". ¿Habría sido una película más o menos taquillera? La respuesta es no, porque, sinceramente, la película deja mucho que desear. Te podría mencionar, igualmente, **"Philadelphia"**, **"El informe Pelícano"**, etc. Muchos productores confían, y demasiado, en la rentabilidad de un rostro conocido que publicitan hasta la saciedad, descuidando el resto de los elementos. El resultado es que, como la mayoría del público nos dejamos llevar por la publicidad y los nombres que incluyen las películas (y también, aunque algunos no lo reconozcan, de la opinión de los críticos), unas veces coincide con las historias que nos dejan fascinados, y otras nos tragamos un bodrios de antología.*

EN VERSION ORIGINAL

Leyendo el artículo "Leyes lingüísticas y sector audiovisual", y como catalán que soy quisiera expresar mi opinión sobre el tema. En mi ciudad, desde que voy al cine, sólo recuerdo dos películas extranjeras que se hayan emitido en catalán: **"Sol Naciente"** y **"Mira quien habla ahora"**. Aunque no he podido ir a ver ninguna de las dos, creo que la mayoría de las películas se deberían emitir en catalán, ya que se debe apoyar a nuestro idioma, y si alguien quiere ver una película en castellano, que vaya a España a verla, y que en Catalunya la hagan en catalán.

Josep Antoni Musach Roig. Vic (Barcelona)

Sea... Lo más normal es que las películas se pasaran en su versión original, y, por supuesto, las que se hagan en catalán deben pasarse en catalán. Pero ya sabemos que el público se ha acostumbrado al doblaje (una imposición que hace que nos perdamos el 70% de una buena interpretación) y a muchos hay que arrastrarlos para que vayan a ver una película en V.O. Deberías ir a ver esos títulos que comentas en versión original y en catalán, notarás la diferencia.

EL CINE ESPAÑOL

Siempre lo he dicho y lo repito: El cine español es una (...) Sin embargo, de vez en cuando le concedo el beneficio de la duda y voy a ver alguna que otra peli a ver si vale la pena. El otro día fui a ver **"Historias de la puta mili"**. Sí, tiene algunas escenas que son un punto, pero me defraudó. Esperaba algo mejor.

"La viuda del alien que se comió a Ripley y luego murió de una indigestión"

*Nota: ¿Qué te parece **"La madre muerta"** o **"Alegre ma non troppo"**?*

SER UN DESCONOCIDO

Me gustaría saber si en España algunas películas no se estrenan ni en cine ni en vídeo. Y si es así, ¿por qué?

Jaime Goñalons Casali. Es Migjorn Gran (Menorca)

*Ser un desconocido es el problema que tienen muchos jóvenes que quieren dedicarse a esto del cine, y otros que no lo son tanto. Tienen que conformarse con pasar sus cortos en la filmoteca, si tienen suerte, o a un grupo de amigos. ¡Claro que hay películas que no llegan a estrenarse ni en sala ni en vídeo! Si alguien no hubiera descubierto el talento de **Robert Rodríguez**, irremediablemente nos lo hubiéramos perdido. El que no se estrene una película es por tres motivos: porque no interesa al distribuidor, porque está saturado el mercado, o porque es muy mala. Por cierto ¿has oído hablar de **"Jardines colgantes"** de **Pablo Llorca**? Bueno, es una película española que fue considerada por el 'New York Post' como la octava mejor película de la producción mudial del 93. Y aquí sin enterarnos.*

MI QUERIDA CHER

Soy un fan incondicional de **Cher**, y me gustaría saber en qué películas ha trabajado además de **"Las Brujas de Eastwick"** y **"Sirenas"**. Gracias y ¡suerte!

Francisco Javier Pichardo Martín (Huelva)



*La interpretación de la chica del dúo musical de los sesenta **"Sonny and Cher"** sorprendió con una peculiar interpretación cinematográfica, reconocida con dos Oscar, por sus papeles en **"Máscara"** de **Peter Bogdanovich** y **"Hechizo de luna"** de **Norman Jewison**. Sin embargo, no ha querido tomarse al pie de la letra el valor de la estatuilla, y no interviene en todos los guiones que caen en sus manos. **Cher** se lo ha tomado con calma, conjugando el éxito de sus canciones con el cinematográfico. Si bien ya había trabajado en una comedia televisiva, su carrera cinematográfica tiene esta trayectoria: **1967: "Good Times", William Friedkin. 1969: "Chastity", Alessio de Paola. 1982: "Come Back to the Five and Dime, Jimmy Dean, Jimmy Dean", Robert Altman. 1983: "Silkwood", Mike Nichols. 1985: "Máscara", Peter Bogdanovich. 1987: "Las brujas de Eastwick", George Miller; "Sospechoso", Peter Yates; "Hechizo de luna", Norman Jewison. 1990: "Sirenas", Richar Benjamin. 1992: "El juego de Hollywood", Robert Altman.***

SIN RESPUESTA

LA EMOCION DE VER CINE

Yo escribo más que nada para defender una película: **"Un mundo perfecto"**. Nunca imaginé que un film como ése pudiera despertar unos sentimientos tan raros en mí. Sólo he llorado con dos películas: **"E.T."** y ésta. ¿Y qué me decís del papelazo que interpreta **Kevin Costner**? Desde que he visto la película (dos veces) ha pasado a ser mi actor favorito. Para mí es mejor que cualquier otra, es...no hay palabras.

Mariano Abad Fernández.

ESCRIBID A...

Me gustaría cartearme con gente que estudie Imagen y Sonido (F.P.) en otras ciudades y con cualquier otra persona a la que le guste hablar sobre los temas de la revista.

Miguel Perona Ponce. C/Rosales 29-2. Valencia (46025).

UNA RESPUESTA

Quisiera contestar a **José Luis Sampol** de Valencia, que dice que quería pasar miedo y fue a ver **"El ejército de las tinieblas"**, y dice que es un "timo-light". **José Luis**, estás más despistado que un CD-ROM en un compact disc. Si querías pasar miedo, la última película que deberías haber visto es ésa. A ver si lees alguna revista y te enteras un poco de que van las películas. Por cierto, si quieres ver una llena de acción y espectacularidad ve a ver **"The Piano"** y verás que bien te lo pasas.

Juan Carlos Camarasa Casasús (Valencia)

INTERCAMBIOS

Aupa, llevo bastante tiempo buscando una película que tengo entendido que fue distribuida por MGM/UA Home Video dentro de su colección de clásicos y que creo fue descatalogada. La película en cuestión es **"Pasaje al noroeste"** de **King Vidor** y que fue interpretada por **Spencer Tracy** y **Robert Young**. Si me podéis ayudar os lo agradecería enormemente. ESKERRIK ASKO.

Kepa Ahedo Fernández de Aguirre (Vizcaya)

SALAS

LA TERRIBLE SESION DE LAS 22,15

Quiero denunciar a la sala **"Real Cinema"** de **Oviedo** por no proyectar los títulos de crédito hasta el final y también porque la falta de amabilidad de su acomodador sólo es superada por el tamaño de su barriga. Cuando te lleva hasta la butaca te mira como si le debieras dinero. Yo voy una vez por semana al cine y se me quitaron las ganas de volver a esa sala. Deberían cuidar más al espectador, sobre todo si es joven, ya que somos los que más vamos al cine. Esto ocurrió el 24-I-94 en la sesión de las 22:15.

Mario Díez Fernández (Oviedo)

CADA ESPECTADOR CON SU LINTERNA

Quisiera criticar a algunos acomodadores que son bastante vagos. Cuando fui a ver **"La madre muerta"**, la película ya había empezado. El acomodador estaba acomodado en una butaca y sólo se limitó a iluminar el pasillo. Ni siquiera se levantó para buscarme una butaca en que sentarme. Tuve que esperar de pie a que alguna escena iluminara las butacas. ¡Qué tío más vago!

Darío Esquiva (Elche)

TODAVIA ME QUEJO

Los pases de película están anunciados para una hora y siempre tengo que esperar de 15 a 20 minutos hasta que empiece la proyección. Por favor, como sigan pasando anuncios no vuelvo.

Juan Hernández (Fuenlabrada. Madrid)

Nota TP: Esperamos que vuestras denuncias en este sentido mencionen la sala afectada y fecha. Será bueno para todos, porque intentaremos que mejore la calidad del servicio.

Por Heriberto Navarro

APLAUSOS



Memorias de un hombre invisible

Shirley Walker

A pesar del buen cine que ha habido en los últimos meses en las salas del país, nuestros aplausos son motivados por la reciente aparición en video de este título; **"Memorias de un hombre invisible"** es en este momento una de las alternativas más atractivas para los videoadictos, así que hacemos un llamamiento a todos los que la alquilen para que se fijen en el magnífico trabajo de la compositora **Shirley Walker**. Después de dirigir la orquesta en partituras como **"Batman"** y **"Llamaradas"**, y de componer la música de series de TV como **"Batman"** (de animación) o **"Flash"**, obtuvo este encargo gracias a **Chevy Chase**, quien la propuso al director. Estamos ante un música sinfónica espectacular, arrolladora y a la vez romántica; para muchos, **Carpenter** hubiese recibido aún peores críticas por esta película si no llega a ser por la atmósfera de aventura y emoción que la música aporta a las imágenes.

NOTICIAS

A todos nuestros amigos habituales: ¿cómo es posible que sigáis pidiendo más espacio para esta sección?. Ya somos la revista NO ESPECIALIZADA de España (y seguramente de todo el mundo) que más páginas dedica a la música de Cine, y si le dedicásemos más, el nombre tendría que ser "TODO BSO" en lugar de "TODO PANTALLAS"; así que paciencia y a disfrutar. Quienes seguro que disfrutarán son Enrique Moreno Escribano (Valencia) y Alvaro Ruiz Pérez (Algeciras. Cádiz), los ganadores de dos BSO en CD patrocinados por "Vinilo" (C/ Pez, 27. 28004 MADRID. Tel 91.522.60.73). Vuelve a haber 2 discos para sortear entre los que enviéis la tarjeta BSO con el TOP rellena.



LA MEJOR CANCION

También estaba anunciado: la canción **"Streets of Philadelphia"**, compuesta por **Bruce Springsteen** para la película de **Jonathan Demme**, fue la ganadora del Oscar en su categoría.

SE CUMPLIO LA PREDICCION

Se veía venir: después de 12 años, **John Williams** volvió a ganar el Oscar a la Mejor Banda Sonora Original. Aparte de por la calidad de **"La lista de Schindler"**, supone un reconocimiento ante las miles de personas que en los últimos años se han interesado por las BSO gracias a este autor. **Williams** es el mayor ídolo de la música de Cine, y esta revista damos fe de la multitud que le adora en base a los centenares de tarjetas que hemos recibido alabándole. En popularidad, ningún otro compositor le hace la más mínima sombra.





¿QUE WILLIAMS SE RETIRA?

Ojo a este alarmante rumor: **John Williams** piensa en retirarse. ¡Impensable! Los motivos no están claros, pero hay que esperar acontecimientos; sobre todo después de un Oscar que puede haber cambiado las cosas. Deseamos sinceramente que **"Wolf"** no sea la última partitura para el Cine de este admirable compositor.

B.S.O. TOP

MAS VOTADOS

1. **La guerra de las galaxias** — JOHN WILLIAMS
2. **La misión** — ENNIO MORRICONE
3. **Parque Jurásico** — JOHN WILLIAMS
4. **Drácula** — WOJCIECH KILAR
5. **Bailando con lobos** — JOHN BARRY
6. **Carros de fuego** — VANGELIS
7. **El guardaespaldas** — WHITNEY HUSTON
8. **Tiburón** — JOHN WILLIAMS
9. **Terminator 2** — BRAD FIEDEL
10. **Dirty Dancing** — VARIOS

La conquista del Oeste

ALFRED NEWMAN

(SONY MUSIC - 57,37 MINS.)



Algunos consideran el "Western" un género desfasado, pero sigue atacando de vez en cuando y aportando bandas sonoras interesantes, como **"Bailando con lobos"** (inamovible de nuestro TOP) o la de **Bruce Broughton** para **"Tombstone". "La conquista del Oeste" (1962)** fue un sentido homenaje a los legendarios pioneros que se adentraban en las tierras inhóspitas de Norteamérica. Por ello gran parte de la música se basa en canciones tradicionales del pueblo americano, que a menudo aludían en sus letras a los nobles sentimientos de aquellos pioneros. La parte instrumental da a la película su sentido épico y romántico, empezando por un dinámico y arrollador tema central, evocador de los grandes espacios abiertos y una de las grandes melodías que ha dado el Cine. La obra no sólo destaca por sus canciones o su grandiosidad, sino también por un patente sentido del humor y la magistral facilidad que **Newman** demuestra para sobrecoger al espectador en los momentos más amargos de la historia: el granjero que se despide de su esposa antes de enfrentarse a los bandidos y el adiós de una madre al hijo que marcha a la guerra ("He's Linus' Boy" en el disco) son sólo dos ejemplos de otra faceta que redondea esta obra maestra, recogida en su integridad únicamente en este CD de **Sony Music**.

B.S.O. del mes

Love And Menace

PINO DONAGGIO

(MILAN - 57 MINS.)



Antes de contratar a **Patrick Doyle** para **"Atrapado por su pasado"**, el director **Brian De Palma** trabajó en seis películas con el compositor italiano **Pino Donaggio**, de las que cinco se hallan representadas con sus temas originales en esta edición discográfica (falta **"En nombre de Caín"** de 1992). La primera experiencia juntos fue **"Carrie" (1976)**, una sencilla historia sobre una broma pesada que ya anticipaba la dulzura y la tensión que Donaggio es capaz de mezclar en sus composiciones. En **"Home Movies" (1980)** los resultados fueron más discretos, pero el tema principal combina de forma divertida el más puro clasicismo y el rock guitarrero. También de 1980 es **"Vestida para matar"**, el título más admirado de **De Palma** y la banda sonora más perfecta de su autor, con una visita a un museo de gran intensidad. **"Impacto" (1981)** no obtuvo el mismo éxito, pero no fue por culpa de **Donaggio**, quien aquí presenta cuatro temas que van de lo sensual a lo trágico. Cierran el disco 6 temas de **"Doble Cuerpo" (1984)**, cuyo tema central, con una sensual voz femenina, es el colmo del erotismo. En definitiva, una relación fructífera y un disco para que muchos descubran que **Morricone** no es ni mucho menos el único italiano capaz de cautivarnos con su música.



La lista de Schindler

JOHN WILLIAMS

(MCA - 64,38 MINS.)

Cuando todo el mundo pensaba que **"Parque Jurásico"** iba a ser la baza fuerte de **John Williams** para los Oscars, el mismo **Spielberg** le ofreció la oportunidad de que los aficionados más exigentes relegaran casi al olvido la música de los dinosaurios. La labor de **Williams**, con completo protagonismo del violín y de una inconfundible sonoridad hebrea, tarda veinte largos minutos en hacer aparición en el film (hasta que el tema "Schindler's Workforce" recrea musicalmente la creación de la fábrica y la selección de la mano de obra). Más adelante, y para la fascinante visión de la niña del vestido rojo caminando por enmedio del horror del ghetto, se hace uso de una composición ajena a **Williams** e interpretada por un coro infantil ("OYF'N Pripetshok"). En otro gran momento musical, Schindler y Stern comienzan a hacer la famosa lista, al tiempo que **Williams** se ocupa de aportar su habitual toque mágico y de hacer renacer en el espectador la fe en la bondad humana ("Making The List"). En otros temas, el violín de **Itzhak Perlman**, solo o apoyado por la Boston Symphony Orchestra, da vida a una partitura que alcanza cotas altísimas de emoción, aunque es innegable que las imágenes favorecían el lucimiento de cualquier compositor con un mínimo de sensibilidad.



Atrapado por su pasado

PATRICK DOYLE

(VARESE SARABANDE - 41,32 MINS.)

Si hay un director cuya filmografía merece una especial atención por la calidad de sus bandas sonoras es **Brian De Palma**. No sólo ha mantenido una fructífera relación con **Pino Donaggio** (ver BSO DEL MES), sino que también ha trabajado con maestros de la talla de **Bernard Herrmann ("Hermanas", "Fascinación"), John Williams ("La furia")** y **Ennio Morricone ("Los intocables", "Corazones de hierro")**. En **"Carlito's Way"** casi toda la trama se desarrolla en el interior del club nocturno "El Paraíso", por lo que buena parte de la banda sonora la integran canciones salseras de los años setenta (recogidas en otro disco). El material original de **Doyle** comienza con una emotiva elegía que acompaña los pensamientos de Carlito mientras le llevan en camilla. El disco recoge temas intimistas muy adecuados al personaje femenino de Gail, pero que en el film son acortados o sustituídos por otras canciones. El tiroteo en el bar del billar, el atentado junto al ascensor y la muerte del abogado en el hospital son buenos anticipos de la maestría con la que **Doyle** consigue atenazar al espectador en la persecución final del metro y la estación (el tema "Grand Central"); diez minutos geniales para la única secuencia memorable de un film con demasiados ritmos latinos.

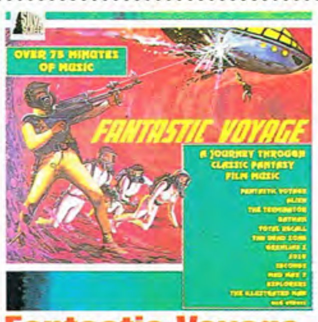


Atmósfera Cero/ Capricornio Uno

JERRY GOLDSMITH

(GNP/CRESCENDO 78,34 MINS.)

Muchos fans de **Jerry Goldsmith** tenían ganas de ver editadas en CD cualquiera de estas dos partituras, pero conseguirlas juntas en un mismo disco (y completas) era más de lo que podían soñar. La "gran mentira espacial" narrada en **"Capricornio Uno" (1978)** sirvió al compositor para sentar las bases de muchas de sus partituras posteriores, sobre todo por su arrollador, agresivo y casi militarista tema central. La misma violencia musical se halla presente en **"Atmósfera Cero" (1981)**, aunque aparte de los enérgicos estruendos orquestales debemos observar la maestría del autor para sugerir, incluso sin imágenes, la soledad y la maldad presentes en una luna de Júpiter ("The Mine") o el calor sofocante en la huida por el desierto americano ("No Water"). Las ideas de conspiración y suspense dominan los dos trabajos, pero también en ambos hay muestras de la faceta intimista de **Goldsmith**, ya sea para aludir a la familia de uno de los astronautas perseguidos o a la tristeza del Jefe O'Neil (**Connery**) al comprobar que su mujer y su hijo le dejan "solo ante el peligro". Dos fascinantes colaboraciones entre el músico y el director **Peter Hyams**, con una buena presentación que incluye la filmografía completa de **Goldsmith**.



Fantastic Voyage

VARIOS

(SILVA SCREEN 77,26 MINS.)

Un repaso a las músicas del género de ciencia-ficción sin un solo tema de **John Williams**? La explicación es muy clara: **"StarWars", "Supermán", "Encuentros"** y demás títulos de este autor han sido objeto de tantas versiones que el mercado comienza a estar saturado de ellas. Pero la gente de **Silva Screen** sabe bien cuáles son las inquietudes de los aficionados: las músicas de **"Plan diabólico"** y **"El hombre ilustrado"** de **Jerry Goldsmith** jamás han sido editadas en ningún formato, y son las piezas fuertes de este CD junto con el sugerente tema de **"La zona muerta"** compuèsto por **Michael Kamen**. Hay otras curiosidades como **"Batalla por el planeta de los simios"** y **"Viaje alucinante"** de **Leonard Rosenman, "El Experimento Filadelfia"** de **Ken Wannberg**, o **"Fortaleza infernal"** de **Frederic Talgorn**, junto a piezas más conocidas como **"Alien", "Batman"** o **"Desafío total"**. Los arreglos orquestales y la dirección de **William Motzing** son muy fieles a los originales, aunque en algunos temas, como el de **"Terminator"**, resulta más acertada su concepción electrónica original, y otros como **"Gremlins 2"** y **"Desafío total"** no tienen la garra del material dirigido por el propio **Goldsmith**. Aun con ésas, recopilación de lujo.

"STAR WARS" EDICION ESPECIAL

Muchos nos preguntáis dónde se puede adquirir la edición especial de esta trilogía musical. Por desgracia ha circulado sólo por canales especializados como "Soundtrack Club", pero por el momento se ha AGOTADO. A **Ricardo Blasco Collins (Barcelona)** y todos los que queréis más detalles: esta edición, cuyo precio ronda las 10.000 pesetas, incluye toda la música: TODA, incluido el segundo tema que se escucha en la cantina de Mos Eisley y el tema del enfrentamiento entre Vader y Luke.



Hace algún tiempo compré la BSO de **"Pesadilla en Elm Street IV"**, pero sólo había música heavy. ¿Dónde está la música instrumental?

Jordi Sardá López (Barcelona)

La compañía ***Varese Sarabande*** *ha editado el material compuesto por* ***Craig Safan*** *para esa entrega. Toda la música instrumental de la saga de "Elm Street" ha sido editada, pero de algunas partes existen discos paralelos que sólo recogen las canciones, así que conviene asegurarse del contenido antes de adquirirlos. La partitura más recomendable por su originalidad sigue siendo la primera, de* ***Charles Bernstein****.*

Los primeros acordes del primer tema de **"El ejército de las tinieblas"**, ¿no son demasiado parecidos al tema principal de **"El cabo del miedo"**?

David Puig Pertiñez (Granada)

Hablamos de una película (editada este mes por ***Warner Home Video****) que está hecha por gente que adora el cine de terror; por ello contiene varios guiños, homenajes a referencias a otras películas. El parecido que comentas es indudable, pero lo más justo es considerarlo uno de tales "homenajes", en este caso de* ***Joe LoDuca*** *hacia el maestro de compositores* ***Bernard Herrmann.*** *Dada la calidad del resto de la banda sonora, creo que no sólo se le puede perdonar, sino que además es un detalle simpático que pasa desapercibido a la mayoría del público.*

Hay alguna BSO que por su rareza o por estar descatalogada sea una pieza de coleccionista? ¿Qué precio podría adquirir un original de éstos en el mercado?

Jorge Muñoz Coves (Madrid)

Amigo Jorge: el ambiente especializado está plagado de piezas de coleccionista. Para empezar, el CD "Tributo a Jerry Goldsmith" comentado en nuestro Especial BSO del número 7 ya ronda las 15.000 pesetas, éso si encuentras a alguien que te lo quiera vender. Por otro lado, en algunos catálogos los discos no tienen un precio, sino que son puestos a subasta para que los clientes pujen por ellos; así, en el catálogo de "West Point Records" de California es fácil encontrar varios LPs cuya puja mínima es de 200 dólares (28.000 pesetas). Afortunadamente, el compact disc ha permitido el acceso a muchas partituras que hasta ahora sólo se hallaban disponibles en esos LPs de precios escandalosos.

Quisiera saber si teniendo el compact de **"Conan el Bárbaro"** merece la pena comprar el de **"Conan el Destructor"**, que parece muy similar.

Frank Jones Ponce (Valencia)

Precisamente merece la peña porque es similar, no igual. Se han suprimido los coros, pero se mueve en el mismo estilo épico-sinfónico, y si te gusta el "Bárbaro", no te decepcionará; contiene varios temas nuevos muy interesantes, y junto con ***"Los señores del acero"*** *forman lo que podríamos llamar la "trilogía de la espada" de* ***Basil Poledouris.*** *Sobresaliente.*



Antes de nada, felicidades por su revista, dados los temas que tratan y de la forma que lo hacen. Llevo interesado en esto de las BSO desde que ví **"Star Wars"** con 4 años y sigo flipado con **John Williams**, aunque no veo como se le alaba tanto por **"Jurassic Park"** cuándo es una de las más flojas que ha hecho. Me gustaría formar un club o algo así especialmente dedicado al maestro, e intercambiar BSOs, sobre todo de **Williams** y **Zimmer**. ¡Escribidme, please! Asimismo me gustaría saber dónde puedo encontrar la banda sonora de **"Days Of Thunder"** con la música de **Hans Zimmer**. Y una crítica: las películas americanas llegan tarde y las BSOs pronto; para cuando has visto la peli, te quieres comprar la BSO y ya no la venden. ¡Qué desfase! Un saludo del luchador de la 17.

Unai Aizpurua Marcos (San Sebastián)

Somos miles los que hemos experimentado la magia de ***"Star Wars"****, y el fenómeno* ***Williams*** *tampoco se queda corto. Desde luego es sorprendente comprobar el éxito que ha tenido* ***"Jurassic Park",*** *siendo inferior en su conjunto a trabajos como* ***"Hook"*** *o incluso* ***"En busca del arca perdida"****; por desgracia, ni siquiera nuestro TOP se escapa al enorme poder de la campaña de difusión de la película. La música de* ***Zimmer*** *para* ***"Días de trueno"*** *sólo puedes disfrutarla en la película porque no ha sido editada, pero por lo menos contamos con obras como* ***"Llamaradas"*** *o* ***"Pacific Heights"*** *para quitarnos el mal sabor de boca, ¿no?. Y en cuanto al retraso con que llegan las películas... tendrás que dejarte guiar por tu instinto para saber si te conviene comprar una BSO antes de ver la película. Ante la duda, no te cortes y pide en la tienda que te dejen escucharla y te quedarás más tranquilo.*



Quisiera saber si el soundtrack de **"El planeta de los simios"** de **Jerry Goldsmith** va a ser editado por la **Fox** en Classic Series con toda la música completa. ¿Para cuándo **"Huida del Planeta de los simios"**?

Enrique Moreno Escribano (Valencia)

Cualquier título de la ***Fox*** *es susceptible de ser editado dentro de esta nueva colección, pero también es cierto que la Compañía no veía claro el éxito de estos productos y la evolución de la serie dependerá, sin duda, del nivel de ventas de los discos que han editado hasta ahora (****"La túnica sagrada", "Ultimatum a la tierra",*** *etc.). Crucemos los dedos y esperemos que los aficionados de todo el mundo agoten pronto ese material. Pero hablando de* ***Goldsmith****, ¿no te basta con todo lo que se ha editado suyo en los últimos dos años? Entre novedades y reediciones ¡casi 20 discos! Desde luego el CD de* ***"Huida"*** *sería una "monada".*

Quisiera saber si es cierto que **Alex North** se enteró de que la música que había compuesto para **"2001"** no se había incluído en el film el mismo día del preestreno. ¿Tan malvado es **Kubrick**? Me gustaría cartearme con gente a la que le gusten las bandas sonoras de calidad tipo **Waxman, Rota, Herrmann, Steiner...**

Eduard Borras i Hernandez
c/ Malgrat 102-104, 2-3.
08016 - Barcelona

Lo de ***Alex North*** *es absolutamente cierto. Tal como indicábamos en nuestro número 4, el asunto* ***"2001"*** *es uno de los más tristes y lamentables de la historia de la banda sonora. A pesar de su popularidad, el "videoclip" con música clásica que se montó* ***Kubrick*** *no inspira ninguna simpatía entre los auténticos amantes de la música cinematográfica. Lo malo no es el producto final, que evidentemente funciona y perdurará a lo largo de los años, sino el mal trato que el director dispensó al compositor que tan buen resultado le había dado en* ***"Espartaco"****. No deja de ser una anécdota del mundillo cinematográfico, pero si algún día aparece* ***Kubrick*** *con un cuchillo clavado en la espalda, el FBI puede iniciar sus pesquisas en los bajos fondos de la banda sonora.*



Quiero recomendar a todos los amantes de las películas de **Stephen King** unos compact disc titulados: "Best Of Stephen King". Entran las melodías más impactantes de películas como **"El resplandor", "Misery", "Creepshow", "Los chicos del maíz", "Christine"**, etc. A todos los aficionados: escribidme. Prometo respuesta.

Fernando García Mozo
c/ Calderón de la Barca, 7, 8-A.
28805 - Alcalá de Henares (Madrid)

"¿ESTAN EDITADAS?"

David Daza Baquero (Zaragoza): el disco de **"Los Goonies"** incluye canciones de **Bangles, Cyndi Lauper, Luther Vandross** y otros, así como el tema de los Goonies instrumental de **Dave Grusin**. La estupenda música de los títulos iniciales, en cambio, sólo está recogida en el disco "Cinemagic", un recopilatorio con temas de de películas de **Grusin**.



María de los Angeles Montequín de la Vega (Bilbao): la música de **Stephen Oliver** para **"Lady Jane" (1986)** no está editada.

especial BSO B20

LOS OSCAR



"Oscars": palabra mágica que durante una noche del año mantiene en vela a millones de cinéfilos; todos conscientes de la relatividad de los criterios que los rigen, pero también incapaces de escapar a la magia de una ceremonia y la emoción que supone ver reconocido un trabajo que nos ha hecho disfrutar en la sala de cine. También los aficionados a la música de cine tienen su momento crucial, en el que una partitura es elegida la mejor del año. El especial encanto de estos premios y las peticiones de nuestros lectores nos animan a exponeros, en tres entregas, la relación de partituras ganadoras y nominadas desde sus inicios; por motivos de espacio, nos vemos obligados a dejar para más adelante los galardones a las mejores películas musicales y mejores canciones.

La primera ceremonia de los Oscars tuvo lugar en 1929, pero hubo que esperar hasta 1934 para que las categorías de "Banda Sonora" y "Canción" se añadieran a la lista. La primera afortunada sería **"Una noche de amor"**, con música de **Victor Schertzinger** y **GusKahn**, y bajo el control de **Louis Silvers** como director musical. Los primeros premios eran regidos por criterios muy diferentes a los actuales, ya que había que valorar en la misma categoría la música instrumental, los números de baile y las canciones. Los Oscars llegaron tarde para premiar la magistral partitura de **Max Steiner** para **"King Kong" (1933)**, y aunque en aquellos primeros años ya se cometió una de las primeras "injusticias" al olvidar la composición de **Franz Waxman** para **"La novia de Frankenstein" (1935)**, pronto la Academia pareció rectificar sus errores y comenzó a aumentar el número de nominaciones: grandes maestros como **Alfred Newman, Franz Waxman, Erich W. Korngold, Victor Young** o el citado **Steiner** comenzaron a ser habituales en exageradas listas de más de quince títulos. Curiosamente, en 1938 se decide dividir la categoría en "Mejor Música" y "Mejor Música Original" ("Best Score", "Best Original Score"), con diferencias muy poco claras entre uno y otro grupo; el resultado son muchas más nominaciones y tres años de confusiones que se verán resueltas en 1941 con la más clara distinción entre "Mejor Partitura en Film Dramático" y "Mejor Partitura en Film Musical".

En estos primeros años llama la atención que partituras como **"Lo que el viento se llevó" (1939), "Ciudadano Kane" (1941)** o **"Casablanca" (1943)**, hoy pilares básicos de la afición a esta materia, no obtuviesen más que una Nominación; pero es significativo que la banda sonora de **"Pinocho" (1940)**, ganadora también del Oscar a la Mejor Canción, demostrara hace ya más de cincuenta años el cuidado que el Estudio **Disney** ha puesto siempre en la música de sus películas.

1934

Una noche de amor (Louis Silvers), La patrulla perdida (Max Steiner), La alegre divorciada (Max Steiner).

1935

El delator (Max Steiner), Rebelión a bordo (Herbert Stothart), Sueño de amor eterno (Ernest Toch).

1936

El caballero Adverse (Erich W. Korngold), La carga de la brigada ligera (Max Steiner), El jardín de Alá (Max Steiner), El general murió al amanecer (Werner Janssen), Bajo el puente (Nathaniel Shilkret).

1937

Loca por la música (Charles Previn), The Life Of Emile Zola (Max Steiner), Huracán sobre la isla (Alfred Newman), El prisionero de Zenda (Alfred Newman), Chicago (Louis Silvers), Horizontes perdidos (Dimitri Tiomkin), Make A Wish (Hugo Riesenfeld), Primavera (Herbert Stothart), Portia On Trial (Alberto Colombo), Olivia (Roy Webb), Blancanieves y los siete enanitos (Frank Churchill, Leigh Harline y Paul J. Smith), Almas en el mar (Bernard Kaun), Stan y Oliver en el Oeste (Marvin Hatley), Los peligros de la gloria (Constantin Bakaleinikoff).

1938

MEJOR MUSICA

Alexander's Ragtime Band (Alfred Newman), Amanda (Victor Baravalle), Girls School (Morris Stoloff y Gregory Stone), Así nace una fantasía (Alfred Newman), Jezabel (Max Steiner), Mentirosilla (Charles Previn y Frank Skinner), Storm Over Bengal (Cy Feuer), Enamorados (Herbert Stothart), Se ha perdido una millonaria (Marvin Hatley), Tropic Holliday (Boris Morris), Los alegres vividores (Franz Waxman).

MEJOR MUSICA ORIGINAL

Las aventuras de Robin de los Bosques (Erich W. Korngold), Army Girl (Franz Waxman), Blockade (Werner Janssen), Cabezas de chorlito (Marvin Hatley), Los alegres vividores (Victor Young), Breaking The Ice (Victor Young), El vaquero y la dama (Alfred Newman), Si yo fuera rey (Richard Hageman), María Antonieta (Herbert Stothart), Pacific Liner (Russell Bennett), Suez (Louis Silvers).



BSO: 1934-1945

1939

Mejor Musica

La diligencia (Richard Hageman, Frank Harlin, John Leipold y LeoShuken), Hijos de la farándula (George E. Stoll y Roger Edens), El primer amor (Charles Previn), The Great Victor Herbert (Phil Boutelje y Arthur Lange), Esmeralda la Zíngara (Alfred Newman), Rapsodia de juventud (Alfred Newman), Intermezzo (Lou Forbes), Caballero sin espada (Dimitri Tiomkin), Of Mice And Men (Aaron Copland), The Private Lives of Elizabeth and Essex (Erich W. Korngold), She Married A Cop (Cy Feuer), Swanee River (Louis Silvers), Way Down South (Victor Young).

Mejor Musica Original

El mago de Oz (Herbert Stothart), Amarga victoria (Max Steiner), Lo que el viento se llevó (Max Steiner), Vinieron las lluvias (Alfred Newman), Cumbres borrascosas (Alfred Newman), Sueño dorado (Victor Young), El hombre de la conquista (Victor Young), Gulliver's Travels (Victor Young), Eternamente tuya (Werner Janssen), La máscara de hierro (Lud Gluskin y Lucien Moraweck), Nurse Edith Cavell (Anthony Collins), Of Mice And Men (Aaron Copland).

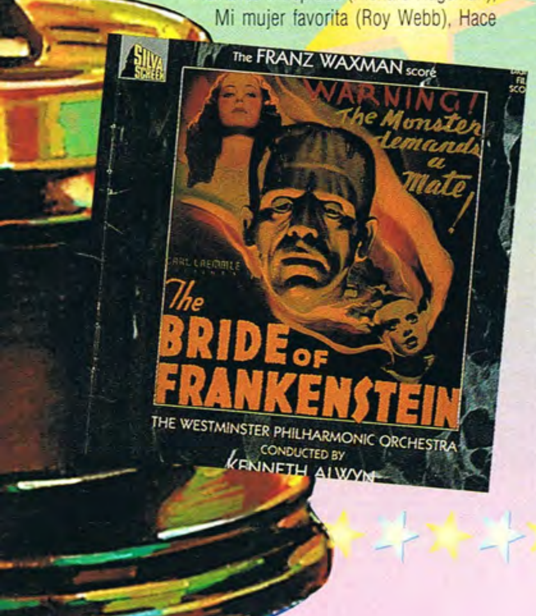
1940

Mejor Musica

Tin Pan Alley (Alfred Newman) Arise, My Love (Victor Young), Televisión (Cy Feuer), Irene (Anthony Collins), Sinfonía de la vida (Aaron Copland), El halcón del mar (Erich W. Korngold), ¡Al fin solos! (Artie Shaw), Princesita (Charles Previn), Armonías de juventud (George E. Stoll y Roger Edens).

Mejor Musica Original

Pinocho (Leigh Harline, Paul J. Smith y Ned Washington), Arizona (Victor Young), Mando siniestro (Victor Young), Policía Montada del Canadá (Victor Young), La carta (Max Steiner), Rebeca (Franz Waxman), El ladrón de Bagdad (Miklos Rozsa), El signo del Zorro (Alfred Newman), The Fight For Life (Louis Gruenberg), El gran dictador (Meredith Wilson), Siete torres (Frank Skinner), The Howards Of Virginia (Richard Hageman), Hombres intrépidos (Richard Hageman), Mi mujer favorita (Roy Webb), Hace un millón de años (Werner Heymann), Sinfonía de la vida (Aaron Copland), El puente de Waterloo (Herbert Stothart).



1941

El diablo y Daniel Webster (Bernard Herrmann), Ciudadano Kane (Bernard Herrmann), La calle de atrás (Frank Skinner), ¡Qué verde era mi valle! (Alfred Newman), Bola de fuego (Alfred Newman), El sargento York (Max Steiner), Dueña de su destino (Edward Ward), El extraño caso del Dr. Jeckyll (Franz Waxman), Sospecha (Franz Waxman), Si no amaneciera (Victor Young), King Of The Zombies (Edward Kay), El misterio de Fiske Manor (Morris Stoloff y Ernest Toch), La loba (Meredith Wilson), Mercy Island (Cy Feuer y Walter Scharf), So Ends Our Night (Louis Gruenberg), Lo que piensan las mujeres (Werner Heymann), El rey de los mares (Richard Hageman).



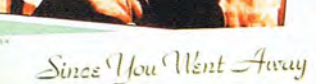
1942

La extraña pasajera (Max Steiner), Las mil y una noches (Frank Skinner), Bambi (Frank Churchill y Edward Plumb), El cisne negro (Alfred Newman), Justicia corsa (Dimitri Tiomkin), Flying Tigers (Victor Young), Reina de la plata (Victor Young), Ella y su secretario (Victor Young), La quimera del oro (Max Terr), Me casé con una bruja (Roy Webb), Joan Of Paris (Roy Webb), El libro de la selva (Miklos Rozsa), Klondike Fury (Edward Kay), El orgullo de los yanquis (Leigh Harline), Niebla en el pasado (Herbert Stothart), El embrujo de Shanghai (Richard Hageman), El asunto del día (Frederick Hollander y Morris Stoloff), Ser o no ser (Werner Heymann).

1943

La canción de Bernadette (Alfred Newman), Casablanca (Max Steiner), Mi encantadora esposa (Hans J. Salter y Frank Skinner), The Commandos Strike At Dawn (Louis Gruenberg y Morris Stoloff), The Fallen Sparrow (C. Bakaleinikoff y Roy Webb), Por quién doblan las campanas (Victor Young), Hangmen Also Die (Hanns Eisler), Casados sin casa (Phil Boutelje), En el viejo Oklahoma (Walter Scharf), El vagabundo (Leigh Harline), El hombre de hierro (Gerard Carbonara), La estrella de variedades (Arthur Lange), Madame Curie (Herbert Stothart), Soberbia (Dimitri Tiomkin), The North Star (Aaron Copland), Victory Through Air Power (Edward H. Plumb, Paul J. Smith y Oliver G. Wallace).

MARCO POLO FILM MUSIC CLASSICS
DDD
8.223399
Franz
WAXMAN
Rebecca
Czecho-Slovak Radio Symphony Orchestra (Bratislava)
Adriano





Music By
Max Steiner

1944

Desde que te fuiste (Max Steiner), The Adventures of Mark Twain (Max Steiner), El puente de San Luis (Dimitri Tiomkin), Casanova Brown (Arthur Lange), Address Unknown (Morris Stoloff y Ernest Toch), Luz en el alma (Hans J. Salter) Wilson (Alfred Newman), Perdición (Miklos Rozsa), Una dama en el Oeste (Miklos Rozsa), The Fighting Seabees (Walter Scharf y Roy Webb), Pasión salvaje (Michel Michelet), Voice In The Wind (Michel Michelet), Sucedió mañana (Robert Stolz), Las aventuras de Jack London (Frederich Rich), El príncipe mendigo (Herbert Stothart), Un corazón en peligro (C. Bakaleinikoff y Hanns Eisler), La princesa y el pirata (David Rose), Extraña confesión (Karl Hajos), Three Russian Girls (W. Franke Harling).

1945

Recuerda (Miklos Rozsa), Días sin huella (Miklos Rozsa), Canción inolvidable (Miklos Rozsa y Morris Stoloff), Las llaves del reino (Alfred Newman), Las campanas de Santa María (Robert Emmett Dolan), Mi novio está loco (Lou Forbes), El capitán Kidd (Werner Janssen), The Southerner (Werner Janssen), Semilla de odio (Werner Janssen), Enchanted Cottage (Roy Webb), Algún día volveré (Dale Butts y Morton Scott), G.I. Honeymoon (Edward Kay), También somos seres humanos (Louis Applebaum y Ann Ronell), Lo que desea toda mujer (Daniele Amfitheatrof), Cartas a mi amada (Victor Young), The Man Who Walked Alone (Karl Hajos), Objetivo: Birmania (Franz Waxman), ...Y amaneció (Alexander Tansman), Como te quise, te quiero (Hans J. Salter), El valle del destino (Herbert Stothart), La mujer del cuadro (Hugo Friedhofer y Arthur Lange).

HERIBERTO NAVARRO (I/III)

Por Tomás Escudero



"MEMORIAS DE UN HOMBRE INVISIBLE"

TITULO ORIGINAL: "Memoirs Of An Invisible Man". DIRECCION: John Carpenter. INT: Chevy Chase, Daryl Hannah. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: Warner Home Video. ALQUILER

Tras un accidente en un laboratorio, un hombre ve alteradas sus moléculas y se hace invisible. Una de las historias más antiguas del cine, retomada con la intención de utilizar los fantásticos efectos especiales actuales para hacer la "versión definitiva". El resultado se consideró un absoluto fracaso comercial, debido entre otras cosas a una mala promoción, unos trailers que no convencían ni a los niños y, porqué no, un guión poco ingenioso para un tema que ya no deslumbra a nadie. Tampoco convence mucho la decisión de mostrar a **Chevy Chase** para que sólo el espectador pueda ver sus reacciones, porque no se ajusta al hecho de que se supone que es invisible. **John Carpenter**, admirado director de **"Halloween", "La niebla"** y otros peliculones que nos han entusiasmado y atemorizado, sigue sin recuperar el gancho que tenían sus primeras películas. Pese a todo ésto, entretenimiento y efectos especiales perfectos. En definitiva, un título que "se puede ver".

"SLIVER"

TITULO ORIGINAL: "Sliver". DIRECCION: Phyllip Noyce. INT: Sharon Stone, William Baldwin. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: CIC. ALQUILER

Una joven se instala en un apartamento de un enorme edificio de Nueva York, donde han ocurrido extraños accidentes y algunas muertes. En su relación con dos de sus vecinos se van alternando el sexo y nuevas muertes. Esperada salida en vídeo del exitazo erótico del 93, un film que reunía de nuevo a la protagonista y al guionista de "Instinto básico". Este último, **Joe Eszterhas**, decidió aquí estrujar al máximo su capacidad para confundir al espectador, dando continuas pistas falsas para que en ningún momento se pueda saber quién es el verdadero culpable. Pero más que los asesinatos, el eje de la trama es la morbosa idea de observar sin ser vistos mediante cámaras secretas que se hallan por todo el edificio. **Tom Berenger ("La noche de los cristales rotos")** completa el trío protagonista, y al cóctel se añade una interesante banda sonora con canciones de **Enigma, UB 40, Massive Attack** y otros grupos con los que las numerosas (y potentes) escenas de sexo se convierten en videoclips de rabiosa actualidad.

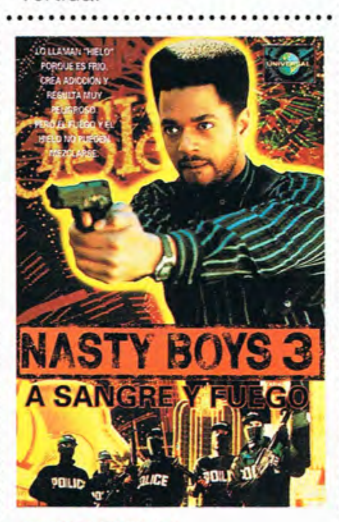




"ELLA NUNCA SE NIEGA"

TITULO ORIGINAL: "Man Trouble". DIRECCION: Bob Rafelson. INT: Jack Nicholson, Ellen Barkin. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: CIC. ALQUILER

Un adiestrador de perros se encapricha con una mujer. **Jack Nicholson** es el caradura, excéntrico y divertido protagonista en un papel a su medida. Divertida.



"NASTY BOYS 3"

TITULO ORIGINAL: "Nasty Boys 3". DIRECCION: Rob Cohen. INT: Don Franklin, Benjamin Bratt. AÑO: 1990. DISTRIBUCION: CIC. ALQUILER

Los "Nasty Boys" son los miembros de un grupo especial de la policía que utiliza métodos poco ortodoxos para acabar con los delincuentes. Tercera entrega.

"FUEGO EN EL CIELO"

TITULO ORIGINAL: "Fire In The Sky". DIRECCION: Robert Lieberman. INT: D.B. Sweeney, Robert Patrick. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: CIC. ALQUILER

1975. En los bosques de Arizona, seis leñadores americanos ven un extraño objeto flotante que desprende una luz cegadora. Al acercarse demasiado uno de ellos es empujado por una fuerza invisible y los demás huyen del lugar; cinco días después, el leñador es hallado desnudo, desorientado y asustado. El guión de esta película está basado en el libro "The Walton Experience", escrito por el mismo hombre que afirma haber sido secuestrado y sometido a unas pruebas por seres extraterrestres. Muy acertado el aire de misterio inicial, así como el realismo con que está descrito el pánico que genera el encuentro con el objeto. Los efectos especiales, a cargo de la **"Industrial Light And Magic"**, se han lucido en el interior de la nave, con la misma atmósfera siniestra de **"Alien"**; y seguramente el protagonista de **"Encuentros en la tercera fase"** no hubiese sonreído tanto y habría salido pitando si hubiese visto las horribles pruebas que aquí realizan los extraterrestres al humano que les visita.





"DESAFIO EN EL ARTICO"
TITULO ORIGINAL: "Ordeal In The Artic". **DIRECCION:** Mark Sobel. **INT:** Richard Chamberlain, Catherine Mary Stewart. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Polygram. **ALQUILER**

Como es habitual, un exitazo de taquilla genera otros títulos que intentan aprovecharse del impacto producido en el público. El éxito de **"Viven"** del año pasado es la fuente de inspiración de este título que nos narra una historia similar: el día 30 de Octubre de 1991, un avión canadiense se estrella en las tierras salvajes del Canadá, muy cerca del polo Norte. Durante dos largos días y noches los supervivientes luchan por su vida,metidos entre los restos del avión y aislados en una plataforma de hielo que va flotando por el Océano Artico. También basada en un hecho real, la película cuenta como mejor baza con Richard Chamberlain, el veterano actor televisivo de las series **"El pájaro espino"** y **"Shogun"**, aunque para muchos es más recordado como el héroe de segunda de la última versión de **"Las minas del rey Salomón"**. A pesar de su irritante oportunismo, agradará a quienes disfrutaron con la tragedia de los Andes, y a quienes quieran combatir los primeros calores del verano viendo hielo.

"LA FORMULA DEL MIEDO"
TITULO ORIGINAL: "Illegal Entry. Formula For Fear". **DIRECCION:** Henri Charr. **INT:** Barbara Lee, Arthur Roberts. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Polygram. **ALQUILER**

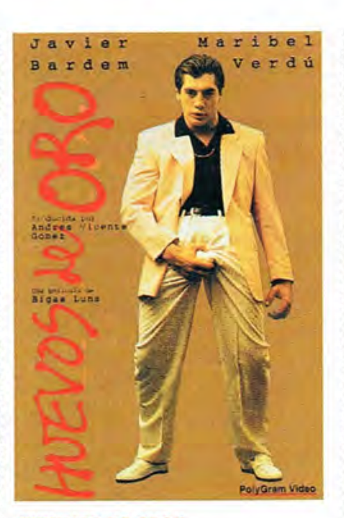
Un científico muere asesinado y una fórmula que puede cambiar el mundo va a parar a manos de su hija, que se ve obligada a huir de todos.



"PLAZO 24 HORAS"
TITULO ORIGINAL: "Taking The Heat". **DIRECCION:** Tom Mankiewicz. **INT:** Tony Goldwin, Lynn Whitfield. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Polygram. **ALQUILER**

El "malo" de **"Ghost"** es aquí el bueno, un testigo de asesinato que tiene que llegar a un juicio para testificar. Le protege una atractiva mujer policía.



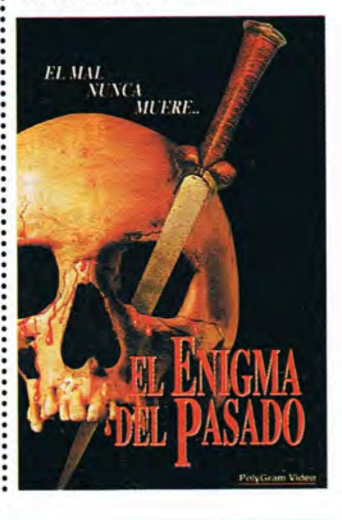


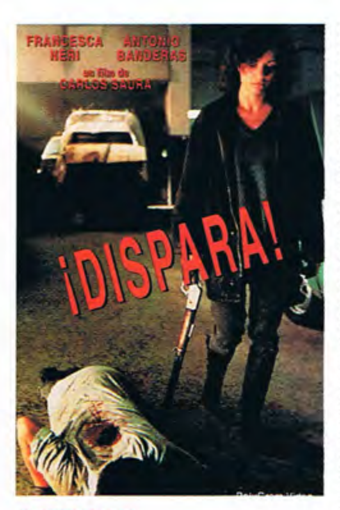
"HUEVOS DE ORO"
DIRECCION: Bigas Luna. **INT:** Javier Bardem, Maribel Verdú, María de Medeiros, Elisa Touati. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Polygram. **ALQUILER**

Benito González (**Javier Bardem**) no tiene escrúpulos, es ambicioso y capaz de cualquier cosa con tal de llegar a lo más alto; además le gusta tener todo a pares, incluso a las mujeres. Ese interés por las mujeres y su ambición le van a envolver en una historia de amores y odios, ambición, sexo y muerte. **Bigas Luna** es uno de los directores españoles más importantes, con títulos muy admirados como la terrorífica **"Angustia"** y otros más provocativos y polémicos como **"Las edades de Lulú"** y **"Jamón, Jamón"**, en los que ha sabido abordar temas desconcertantes y poco convencionales. Con un presupuesto de 420 millones de pesetas y rodajes en Melilla, Marbella y Miami, Luna quiso repetir el tremendo éxito obtenido en 1992 con su otra película de genuino sabor ibérico, **"Jamón, Jamón"**, en la que también se trataban las pasiones y el sexo a la española; los resultados de **"Huevos de oro"** no fueron tan positivos, pero el vídeo sigue siendo recomendable (a pesar del mal gusto de su portada) para seguir la trayectoria del director.

"EL ENIGMA DEL PASADO"
TITULO ORIGINAL: "Sandman". **DIRECCION:** Eric Woster. **INT:** Eric Wooster, Frank Rhodes. **AÑO:** 1992. **DISTRIBUCION:** Polygram. **ALQUILER**

Para iniciar una nueva vida, Nick alquila una vieja casa en las afueras de Hollywood y se traslada a ella con su hija de 8 años. Ignora que el caserón fue construído sobre un cementerio y que sus anteriores propietarios desaparecieron de forma misteriosa hace 36 años. Empiezan a surgir problemas: Nick y su mejor amigo encuentran enterrada una calavera con cuernos, y al poco tiempo el amigo enloquece y muere. Es entonces cuando Nick descubre que si se coloca en un lugar determinado del salón puede viajar en el tiempo. Extrañísima película de terror que machaca el tema de las casas encantadas con "sótanos del miedo" y cuyo rodaje acabó en tragedia. Parece ser que la misma noche que se rodó el último fotograma el actor que encarna a Nick fue hallado muerto en su cama con el mando del televisor en la mano, y la razón de su fallecimiento continúa siendo un misterio. ¿Una maldición? ¿Una treta propagandística? ¿O quizás una sobredosis de anuncios? Lo sentimos por el actor, pero su muerte aumenta el morbo de esta cinta.





"¡DISPARA!"
DIRECCION: Carlos Saura. INT: Francesca Neri, Antonio Banderas. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Polygram. ALQUILER

Una chica es violada brutalmente y decide vengarse. Una historia fuerte dirigida por el prestigioso **Carlos Saura**. Con **Coque Malla**, el de **Los Ronaldos,** como uno de los violadores.



"EL MARIACHI"
TITULO ORIGINAL: "El mariachi". DIRECCION: Robert Rodríguez. INT: Carlos Gallardo, Consuelo Gómez. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Columbia Tristar Home Video. ALQUILER

Ojo a esta co-producción mexicano-americana que sorprende por su calidad y por su escasez de medios (costó menos de un millón de pesetas).

"ALGO PARA RECORDAR"
TITULO ORIGINAL: "Sleepless In Seattle". DIRECCION: Nora Ephron. INT: Tom Hanks, Meg Ryan. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Columbia Tristar Home Video. ALQUILER

Tras la muerte de su mujer, Sam (**Tom Hanks**) llena su vida con la compañía de su pequeño hijo Jonah. Cuando llega la Navidad el niño explica a través de un programa de radio que lo que más desea no son juguetes, sino una esposa para su padre. Muy lejos de allí, una mujer que está a punto de casarse queda conmovida por las palabras de Jonah. Esta romántica película se convirtióen uno de los títulos taquilleros del año en todo el mundo, codeándose con dinosaurios y máximos riesgos; a pesar de los efectos especiales y la violencia general del cine actual, el público se ha mostrado enormemente sentimental y ha disfrutado en los cines viendo cómo una mujer decide seguir los dictados de su corazón y buscar a un hombre que se halla al otro lado del país. En el éxito influyeron la buena química que surge entre el oscarizado **Tom Hanks ("Philadelphia")** y la dulce **Meg Ryan**, y una acertada ambientación basada sobre todo en viejas canciones americanas. Eso sí: si buscáis acción, alejaos de esta película.





"FUGA MORTAL"
TITULO ORIGINAL: "Joshua Tree". DIRECCION: Vic Armstrong. INT: Dolph Lundgren, George Segal. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Fox Video. ALQUILER

Otro subproducto de acción con el matón **Dolph Lundgren** repartiendo bollos a diestro y siniestro. Para admirar sólo el trabajo de especialistas.



"SECUESTRO EN LA NOCHE"
TITULO ORIGINAL: "Terror In The Night". DIRECCION: Colin Bucksey. INT: Joe Penny, Justine Bateman. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Fox Video. ALQUILER

Una pareja es arrestada en la montaña por un extraño policía. En realidad es un secuestro y el hombre es un peligroso asesino con horribles intenciones.

"JACK EL OSO"
TITULO ORIGINAL: "Jack The Bear". DIRECCION: Marshall Herskovitz. INT: Danny DeVito. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Fox Video. ALQUILER

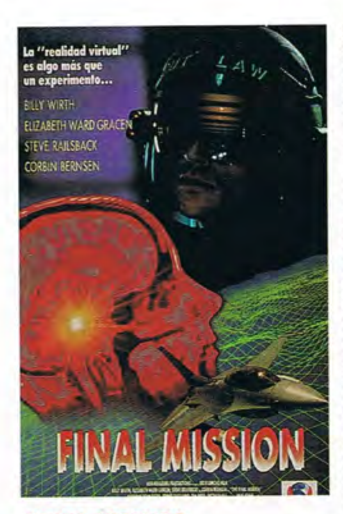
Jack es un tío simpático capaz de hacer reir a todo el barrio. Pero en la casa de enfrente, uno de sus vecinos está preparando algo verdaderamente monstruoso.



"ESCLAVOS DEL DIABLO"
TITULO ORIGINAL: "Little Devils: The Birth". DIRECCION: George Pavlov. INT: Marc Price, Nancy Valen. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Record Vision. ALQUILER

Durante siglos una fuerza maligna ha estado escondida en una cripta abandonada; ahora se ha liberado en forma de diablos diminutos e insaciables.





"FINAL MISSION"

TITULO ORIGINAL: "Final Mission". DIRECCION: Lee Redmond. INT: Corbin Bersen, Steve Railsback. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Record Vision. ALQUILER

Varios pilotos de combate participan en un experimento secreto que hace uso de la realidad virtual. Dos accidentes consecutivos y una muerte hacen sospechar.



"HARD COUNTRY"

TITULO ORIGINAL: "Hard Country". DIRECCION: David Greene. INT: Kim Basinger, Jan-Michael Vincent. AÑO: 1981. DISTRIBUCION: Filmayer. ALQUILER

El vídeo recupera el debut cinematográfico de **Kim Basinger**, y se añade la participación de **Daryl Hannah** antes de convertirse en sirena (**"Splash"**).

"MAGOS Y HECHICEROS"

TITULO ORIGINAL: "Quest Of The Delta Knights". DIRECCION: James Dodson. INT: Olivia Hussey, David Warner. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Filmayer. ALQUILER

Estamos en la Edad Media: años de oscuridad, magia y hechicería. Un reino sufre bajo la tiranía del malvado Lord Vultare y su siniestra reina, contra los que lucha la orden de los Caballeros Delta. Un joven esclavo es rescatado por un mendigo que resulta ser uno de tales Caballeros; animado por los deseos de aprender del muchacho, el mendigo le lleva a su refugio secreto, en el que hay libros, un laboratorio, armas y otros tesoros. Allí el joven descubre que es el elegido para guiar a los Caballeros Delta, derrotar a Lord Vultare e iniciar una nueva era de paz. En su aventura el héroe conocerá a una hermosa muchacha y a Leonardo Da Vinci, un artista que también le ayudará en su misión. Una aventura épica que parece haberse inspirado tanto en otras películas medievales como en **"La guerra de las galaxias"** (¿qué tal si sustituímos "Delta" por "Jedi"?), pero con espadas y ballestas en lugar de sables-láser. Una historia sin pretensiones de especial interés para los jugadores de rol.





"55 DIAS EN PEKIN"

TITULO ORIGINAL: "55 Days At Peking". DIRECCION: Nicholas Ray. INT: Charlton Heston, David Niven. AÑO: 1963. DISTRIBUCION: CIC. VENTA DIRECTA: 2.995 PTAS.

A finales del siglo pasado, la derrota frente a Japón y las exigencias de las potencias europeas hizo surgir en China una sociedad secreta denominada "Puños de la justicia"; en el año 1900 sus miembros más radicales, los bóxers, iniciaron una ola de violencia, asesinaron al embajador alemán y sitiaron las legaciones extranjeras de la capital. 55 días más tarde, una expedición internacional entró en Pekín y puso fin a la rebelión. Emocionante película sobre la citada rebelión, con **Charlton Heston** como marine americano y **David Niven** como embajador británico; ambos se ocupan de organizar la desesperadadefensa frente a los chinos, de quienes lo más peligroso no es su dominio de las artes marciales, sino su apabullante número y sus temibles ataques en oleadas sedientas de sangre. Como **"El Cid"**, una colosal producción de **Samuel Bronston** rodada en España. La inevitable nota romántica la pone **Ava Gardner** como una baronesa rusa que también se ve envuelta en el conflicto.

"EL CID"

TITULO ORIGINAL: "El Cid". DIRECCION: Anthony Mann. INT: Charlton Heston, Sofia Loren. AÑO: 1961. DISTRIBUCION: CIC. VENTA DIRECTA: 2.995. PTAS.

Rodrigo Díaz de Vivar, El Cid, fue una de las figuras guerreras más populares de la Reconquista; sus relaciones con los reyes cristianos y con los musulmanes, su romance con Doña Jimena, y sobre todo sus acciones bélicas fueron reproducidas por deseo de **Samuel Bronston**. Este famoso productor de Hollywood, fallecido recientemente, sentía tal atracción por España que llegó a crear unos estudios en las afueras de Madrid, donde se realizaron varias películas de éxito internacional. Cierto que el guión describe más el aspecto mítico del personaje que el realista, pero por lo menos se aprovecha, por una vez, el contenido espectacular de una de nuestras mejores leyendas. Un agotador combate singular por la ciudad de Calahorra y la batalla final en las playas de Valencia contra los infieles son momentos emocionantes del film y del cine épico en general. Los títulos de esta colección de **CIC** son en formato panorámico y van acompañados de un libreto con información sobre la película.





"CUERPO MALDITO"

TITULO ORIGINAL: "Body Parts". DIRECCION: Eric Red. INT: Jeff Fahey, Brad Dourif. AÑO: 1991. DISTRIBUCION: CIC. VENTA DIRECTA: 1.995 PTAS.

Cuando Bill Crushank pierde su brazo en un terrible accidente de tráfico, una doctora le transplanta con éxito el brazo de otra persona, pero pronto Bill descubre que su nuevo brazo pertenecía a un asesino loco que murió ejecutado. Comienza a tener visiones desagradables y su brazo parece comportarse de forma extraña; al contactar con otras personas que han recibido los restantes miembros del asesino, estalla el caos. Una de las alternativas más sugerentes del reciente cine de terror, con las dosis justas de sangre, el morboso atractivo de unas cicatrices muy realistas en el brazo transplantado y un final no tan bestia pero igual de macabro que el de **"Re-Animator"**: el asesino cargando con un brazo y dos piernas arrancados a sus víctimas, una vitrina con miembros humanos mantenidos con vida mediante cables... A pesar de la violencia, es igualmente interesante el punto de vista humano y científico de un transplante de estas características. Una operación quirúrgica también disponible en alquiler.

"EL SOTANO DEL MIEDO"

TITULO ORIGINAL: "The People Under The Stairs". DIRECCION: Wes Craven. INT: Brandon Adams, Everett McGill. AÑO: 1991. DISTRIBUCION: CIC. VENTA DIRECTA: 1.995 PTAS.

Para ayudar a su familia, un chico de color decide entrar a robar en una enorme mansión del barrio rico de la ciudad. Una vez dentro, una serie de dispositivos de seguridad le impiden salir, dejando la casa totalmente fortificada y blindada; los dueños resultan ser un matrimonio de psicópatas que le descubren y le dan caza, aunque hay otros personajes mucho más siniestros. Cada nueva película de **Wes Craven** es esperada con ansiedad por los amantes del terror, con la esperanza de que vuelva a estremecernos como lo ha hecho con títulos como **"Las colinas tienen ojos"** o la primera **"Pesadilla en Elm Street"**. Pero el admirado director, que ya nos decepcionó con **"Shocker"**, sigue sin levantar cabeza, manejado por los intereses comerciales. De nuevo tenemos una buena idea y una primera parte del film muy inquietante, pero la segunda es un cachondeo continuo (en los cines) y tiene un final más propio de **Walt Disney** que de alguien que aspira a asustarnos.






"EL GATO INFERNAL"

TITULO ORIGINAL: "Tales From The Darkside". DIRECCION: John Harrison. INT: Christian Slater, Rae Dawn Chong. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: Columbia Tristar Home Video. VENTA DIRECTA: 2.995 PTAS.

Un niño cuenta tres historias de terror a la mujer que está a punto de meterle en el horno: en la primera, un pergamino egipcio levanta a los muertos para desgracia de **Christian Slater ("El nombre de la rosa")**; a continuación, un asesino es contratado para liquidar a un gatito altamente agresivo, y en la última historia, un monstruoso ser hace prometer a un hombre que jamás revelará haberle visto (y acabará faltando a su promesa, claro). Tres relatos de macabro sentido del humor para cinéfilos con estómago fuerte, quienes disfrutarán viendo despedazar a una putrefacta momia reanimada, con un gato que decide hacer una visita al estómago de un hombre y con una transformación final de notables efectos de maquillaje. El espíritu de la legendaria **"Creepshow"** se respira en una película que cuenta con el director **George A. Romero** como guionista del relato del gato, obra de **Stephen King**. La ingenuidad y el previsible final de algún episodio no le resta entretenimiento.

VIDEO TOP

MAS VENDIDOS

1 **Bambi** BUENAVISTA
2 **El guardaespaldas** WARNER
3 **Sin perdón** WARNER
4 **Eternamente joven** WARNER
5 **El libro de la selva** BUENAVISTA
6 **La Bella y la Bestia** BUENAVISTA
7 **Un genio genial** BUENAVISTA
8 **Un día de furia** WARNER
9 **Esencia de mujer** CIC
10 **Fortaleza infernal** COLUMBIA

* Datos facilitados por El Corte Inglés (23-3-94)



MAS ALQUILADOS

1 **Made in America** WARNER
2 **Aguila de acero III** COLUMBIA
3 **Un día de furia** WARNER
4 **Malcolm X** UIP
5 **Héroe por accidente** COLUMBIA
6 **Su distinguida señoría** BUENAVISTA
7 **Sin escape** COLUMBIA
8 **Rapid Fire** FOX
9 **Lorenzo's Oil** CIC
10 **Eternamente joven** WARNER

* Datos facilitados por Videoclub Vergara (26-3-94).



MUSICA, LIBROS
VIDEOS Y VIDEOJUEGOS
Virgin
MEGASTORE
Virgin
TODO LO QUE NECESITAS OIR.
Pº DE GRACIA, 16 - BARCELONA
SIERPES, 81 - SEVILLA DESDE EL 17 NOVIEMBRE



La mejor de todas

Independientemente de que nos guste un contenido determinado, a la hora de valorar el conjunto de una programación, nadie duda en otorgarle ese mérito a **La 2.** Si antes sólo podíamos hablar de un programa, ahora su apuesta nos obliga a conectar con ella más a menudo. Y es que la calidad manda.

Ahora llegan los documentales, un género que cada vez atrapa a más gente y al que esta cadena no deja de prestar atención dedicándole un interesante hueco en su programación, en la que ya destacan su **"Al filo de lo imposible"**, los trabajos de **Cousteau** y la serie **"Grandes Documentales"**. La cultura de otros pueblos, la naturaleza, expediciones,... son experiencias que nos hacen compartir el valor y la aventura de sus protagonistas (con ellos hemos escalado el Aconcagua). Este mes formaremos parte del equipo de **"La expedición Malaspina"** que conmemora el viaje que realizó Alejandro Malaspina hace 200 años. Sin duda, para no perdérselo.



¡Qué viene Berlanga!

Más series de producción propia. El maestro Luis García Berlanga, que parece que ¡por fin! se acuerdan de él las empresas audiovisuales, prepara su debut en la realización televisiva para TVE. ¿La historia? La rivalidad entre "Los de Valdearriba y Los de Valdeabajo". Te suena, ¿verdad? Sí, la comedia parte de la idea del spot publicitario. Y los que de verdad se tirarán los tiestos a la cabeza son, nada más y nada menos que José Sacristán y Alfredo Landa. En estos pueblos y con estos alcaldes puede suceder de todo. Sólo esperamos un grato reencuentro con el mejor cine del valenciano. ¡Bienvenido Mr. Berlanga!

Antología Catódica

FELICITACIONES

● Por la sabrosa vuelta de **"Aquellos maravillosos años" (La 2)**, una serie que todos recordamos con cariño; **"Los Simpson" (La 2)**, guerreros y contestatarios como el que más; y, cómo no, por el tío que más mola de toda la televisión (**Antena 3 TV**), que se quede por mucho tiempo...

● De nuevo **La 2,** se lo merece. Por sus 10.000 días de emisión y por no haber perdido por el camino aquella, para otros, ya vieja costumbre de superarse con excelentes espacios; uno de sus últimos aciertos: **"¿Cómo lo hiciste Billy?"**, para todos los amantes del cine. ¡Felicidades!

● Por los nuevos indicativos de **Canal +**; continúan en la buena línea creativa. Para muestra un botón.

DE PENA

● Continúa la eterna espera, ¿alguien se acuerda de los desaparecidos en combate **"Bola de Dragón" (Autonómicas) "X-Men"**? Deben haberse perdido en una isla desierta.

● "Este tipo de programas no volverá a estar en la programación de TVE...". Esta "contundente" afirmación pertenece al director general de RTVE ante el fracaso irrecuperable (sus paseos por la programación no le han servido de nada) de **"Perdóname"**. Sólo una pequeña salvedad, **Jordi García Candau** se olvidó de fijar el año propuesto pa transformar esta afirmación frase lapidaria. ¿Cuándo ¿Quién sabe...? Debería v más televisión.

● Y lamentable la situación que se quedaron los abonad al **"Telepick"** tras la quiebra la empresa. Esto hará pensar más de uno cuando salga mercado otro nuevo sistem interactivo.









● Lamentable la utilización de los Cantos Gregorianos, el gran éxito de la temporada, por **Telemadrid** para acompañar la promoción de películas eróticas en su programación. Menos mal que lo retiraron a tiempo.





MAS VOTADOS

1 "Orquesta" Coca-Cola
2 "El territorio vaquero". El Corte Inglés
3 Levi's
4 Canal Pirata Sega
5 Pepsi Max
6 Renault Laguna
7 "Ni se te ocurra grabarlo". Metropolis
8 Twingo
9 Papillas Sandoz
10 Flan Danone

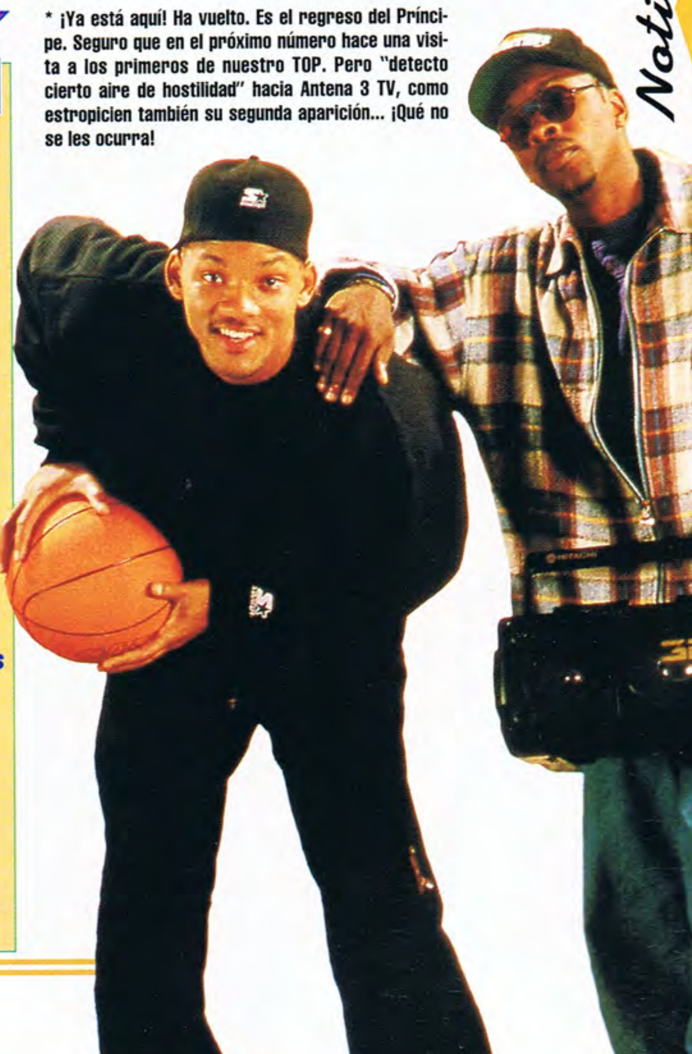


T.V. TOP

MAS VOTADOS

1 Farmacia de Guardia
ANTENA 3 TV
2 Los Simpsom
LA 2
3 El día después
CANAL +
4 Cosas de casa
ANTENA 3 TV
5 Primer Plano
CANAL +
6 Días de Cine
LA 2
7 Cuentos Asombrosos
LA 2
8 Ranma
ANTENA 3 TV
9 El Gran Juego de la Oca
ANTENA 3 TV
10 Así es Hollywood
LA 2

* ¡Ya está aquí! Ha vuelto. Es el regreso del Príncipe. Seguro que en el próximo número hace una visita a los primeros de nuestro TOP. Pero "detecto cierto aire de hostilidad" hacia Antena 3 TV, como estropicien también su segunda aparición... ¡Qué no se les ocurra!





La fábrica de imágenes

Ya todos estamos conectados al mensaje que trae en cada imagen el programa. **Tirant, Fanzina, Cualquiercosa** y **Bumbum**, son personajes que invitan a seguir la oferta visual, los contenidos chillones y llamativos que impactan en rápidos flashes en nuestro rostro.

Mira que lleva tiempo en antena y todavía hay muchos que no saben de qué va el programa. ¡Imposible! dirán algunos. Pues sí. Ya hace tiempo que han superado las cien mil cartas y siguen, siguen llegando a la redacción del programa, con las imágenes de los que serán nuevos "chicos y chicas" **PINNIC**.

Para todos los que siguen al margen les diré que **PINNIC** es un laboratorio en el que se experimenta con todo aquello que tiene su origen en la imagen. Y no son tan importantes los capítulos de series que se emiten como los



juegos que surgen como nexo de unión entre los mismos.

En **PINNIC** todo es un juego, son juegos visuales que se aprovechan del lenguaje que otros formatos vienen introduciendo en el mercado del consumo audiovisual. Todos estamos acostumbrados a ver videoclips, y también apaleados por los spots publicitarios, sorprendidos por los "indicativos" de **La 2**, provocados por la realidad virtual que nos envuelve...

Ante este panorama, **PINNIC** nos invita a degustar con entretenimiento estas nuevas formas creativas, en las que la tecnología permite una cierta anarquía controlada gracias a que **Tirant** manipula con gran acierto sus creaciones artificiales. Desde su editora particular, acciona todo tipo de efectos comprimiendo o distorsionando las proporciones de una imagen que intenta ser "real" para nosotros pero que él siempre nos recuerda que son fruto de su trabajo.

¿Qué es lo que más me interesa del proyecto? Me imagino que lo mismo que a tí, amigo lector de TODO PANTALLAS, su visualidad, su colorido y su capacidad para "enseñarnos" a ver todo este universo. Porque si PINNIC tiene algo especial es el conjunto que nos propone, que se justifica en un proyecto pedagógico muy interesante. Cuando nos resulta ya difícil acercarnos a un libro para comprender el mundo de la imagen, **PINNIC** ofrece su alternativa a partir de la misma imagen, gesto que merece aplausos por nuestra parte.

Seguiremos los pasos de este ya veterano espacio y esperamos que su "fanzine" informativo no sea otra cosa que "el inicio de una buena amistad".

EMILIO GARCIA

El culpable de todo: Miquel Obiols es el de la idea y el que dirige la fábrica de imágenes. Su trayectoria es muy conocida para todos nosotros. Nos tenemos que acordar, sobre todo, de el "Planeta imaginario" y "Juego de niños". En su haber tiene una serie de premios (Ondas, Ciutat de Barcelona, Platero). Todo su mundo gira en torno a la literatura y el audiovisual, interes que compagina en cada uno de su proyectos.

Ficha artistica: Pere Ponce (Tirant), Susana García (Fanzina), Alex Sistere (Cualquiercosa), Maria Salgueiro (Bumbum).
Ficha técnica: Idea y Dirección: Miquel Obiols. Realización: Juan A. Gamero, Miguel Mellado, Amparo Solis. Guión: Maite Carranza, Xavier Pérez, Lluis Vilarrasa, Miquel Obiols. Coordinador general: Albert Jordana. Producción: Fernando González Tejedor.



UNA OCA MENTIROSA

Hola. Como todos os dicen lo buena que es vuestra revista, yo paso. Me parece que "**El Gran Juego de la Oca**" es muy entretenido. Pero, ¿por qué nos hacen creer que realmente están tirando dados? Creo que todo está preparado: se sabe de antemano quién va a ganar, las tiradas están programadas, así como las pruebas que hará cada concursante. Deplorable.

Adolfo Fernández Ucar (Guipuzcua)

No creo que a nadie se le haya pasado, lo del dado es puro teatro y está claro que las pruebas se dividen entre los osados concursantes según sus aptitudes. Te habrás dado cuenta que el concursante que realiza la primera prueba en la piscina está condenado a mojarse durante el resto del programa... Pero programaciones aparte, lo interesante del programa está en la dificultad y originalidad de las pruebas, algunas son de verdadero atleta, y el espectáculo que se montan. El programa se vendrá abajo cuando sus guionistas ya no tengan de donde sacar nuevas pruebas.

SE BUSCA

Qué pasa con "**Bola de dragón**"?, ¿vuelven los nuevos episodios? Cambian de hora, te vicias y cuando pones la tele para verlos te encuentras con "TOROS" o eso de "PRIMEROS BESOS". He decidido seguir la serie al mes en tebeos.

El Gokuriano Móstoles (Madrid)

Respuesta que dirigimos también a ***Angel Luis Pérez Merino (Sevilla), Juan José Hernández Fernández (Madrid), La adicta fantasma. Hondarribia (Guipuzcua), Alfredo Minaya Salas (Cuenca), Alejandro Fernández Palicio (Vigo).*** *Has hecho un buen cambio, todos los fans de Goku tendrían que pasarse a sus historietas, y el que insista en conocer el lugar donde pasa sus vacaciones pedimos, por favor, rogamos, que envíe sus cartas a* ***Lobatón***, *aunque lleva tiempo siguiendo su pista y todavía nada. Nosotros no podemos hacer más, desde aquí ofrecemos recompensa por conseguir tan preciada información (que nadie se lo invente ¿eh?). También aprovechamos para pedir información de dónde se han metido los chicos de* ***"Aulas con ritmo"***, *porque ya no están ni en el archivo.*

DEFENSA DE LO QUE QUIEREN

Estoy harto de la censura! ¿Sabéis cuánto tiempo de buen Anime nos hemos perdido porque "atentaba contra nuestra moral"? Todo se lo hemos de agradecer a la buena labor de las Asociaciones que se empeñan en "defendernos". Mi pregunta es: ¿Quién nos puede defender de nuestros "queridos" defensores?

Alex Lobo Cobian (Madrid)

La bomba explotó en Estados Unidos, y ya todo el mundo la ha tomado con la violencia. Sin embargo consienten que la televisión esté plagada de unos "programitas" insoportables, y en la franja horaria de máxima audiencia (lo que hace lógico el ascenso de las ventas en el mercado del vídeo), y nadie hace algo serio por remediarlo. ¿Es que eso no es dañino para la integridad psicológica de la persona? Sí, hay defensores, pero de lo que ellos quieren. Por cierto, Alex, sabes que el PP quiere volver a imponer los 'rombos' de antaño para indicar cuando un programa es 'especial' o violento.

CANAL LOCAL

Hola! Me gustaría que me dijérais algo sobre un canal nuevo de Madrid , "**Telemadroño**", que ahora está emitiendo en pruebas.

José Luis López Martín (Madrid)

La verdad es que a estas alturas no sabemos como se encuentra de salud esta tele local. ***"Telemadroño"*** *comenzó sus emisiones en septiembre de 1993 y se vio obligada, por orden de la Dirección General de Telecomunicaciones, a cortar sus emisiones a primeros del pasado mes de marzo. Emitía por la zona de Manuel Becerra en el canal 29 de UHF. La verdad es que estas televisiones locales deben disponer, cuanto antes, de una legislación que les permita trabajar sin problemas. La discriminación actual es insostenible y nosotros, al igual que todas las televisones locales, pedimos su normalización, pues son necesarias para la sociedad.*



HAN SIDO POCOS

Quisiera apostar por "**Roseanne**", una serie con un humor estupendo y unos guiones divertidísimos. Los nuevos episodios son geniales. No os lo perdáis.

Fernando García Mozo (Alcalá de Henares)

Una genialidad que se nos ha quedado corta, pues ya han vuelto a pasar los capítulos que emitieron el año pasado. Aún así, las ocurrencias de la familia de ***"Roseanne"*** *nos gustan, si no hacen de ello un desmadre. Y no hace falta citar ejemplos, a todos nos viene el mismo caso a la cabeza. Eso de emitir el mismo capítulo todas las semanas, convirtiéndolo en el episodio "estrella" del mes.*

LAS AMAS DE CASA ATACAN

Eso del índice de audiencia es un timo, y de paso una injusticia (...) ¿Por qué no se vuelve a la práctica de valorar los programas por su aceptación popular, en vez de por su audiencia? Desde que se hace así -y eso es demostrable- esto se ha convertido en "el reinado de las amas de casa". La prueba: los líderes de audiencia: culebrones, "**El precio justo**", los reality "basura" shows... son espacios al gusto de ese tipo de audiencia; en otras palabras, se ve lo que ellas quieren y si alguien protesta se las verá con ellas y sus índices.

Harvey "dos-caras" Dent

Y con ellos... Existen muchos "amos de casa" que no se pierden ni uno de los programas que citas. El problema es que esos programas están en todas partes, si hubiera una oferta más variada todos estaríamos contentos, cada persona podría elegir sus espacios favoritos, y no así, que se presentan como una imposición. Listado de posibles escapatorias: 1. Encontrar el programa perdido de la cadena, el mejor, aunque hay algunas que ni siquiera tienen uno. 2. ***La 2,*** *claramente lo más potable de la televisión con la diversión de* ***"Los Simpson",*** *buenos documentales,... y felicidades por la serie de* ***"Cuentos Asombrosos"*** *de la noche de los miércoles (aunque algunos son bastante flojos). 3. Tener la suerte de estar abonado a* ***Canal +,*** *que adquirió por segundo año consecutivo la exclusiva de la retransmisión de los Oscar. Todo un lujazo...., a próposito qué difícil es para nuestros presentadores mantener la boca cerrada, y encima con comentarios sin importancia -a qué viene meter el comentario de que* ***Jeff Bridges*** *acaba de salir del alcohol, fue un cotilleo-; uno de los presentadores se emocionó (lo cual comprendo) y en ocasiones, había que esforzarse por escuchar a las estrellas, lo que realmente nos interesaba.4. Apagar la televisión.*

¿Y LA PRIMERA?

Hola. Tengo una pregunta para las televisiones. ¿Por qué no ponen "**La Guerra de las Galaxias**"? Casi todos los canales han puesto la segunda y la tercera película de la trilogía pero ¿qué pasa con la primera?

Aranzazu Castelruiz Sánchez. orre del Mar (Málaga)

Hecha la consulta pertinente, te podemos decir que "no tienen ni idea". Te aconsejo compres el pack que tiene en el mercado ***Fox Video.*** *Podrás ver cuantas veces quieras tus películas.*

TV PARA TODOS

Para cuándo la TV Stéreo y Dual para todo el territorio nacional y todas las cadenas?

Hefaistos (Sevilla)

Juan José Campos Robles (Málaga)

Lo primero que habría que preguntarse es para cuándo llegará la recepción de las privadas a todos, pues aún no cubren la totalidad de nuestro territorio. Una vez que esto esté resuelto, la posibilidad de recibir buena calidad de sonido y poder apreciar las versiones originales puede ser un hecho, siempre dependiendo del programa o la película. De momento, en muchos lugares del país todavía tienen que esperar un tiempo, aunque ya nos anuncian a bombo y platillo las emisiones digitales a través del Hispasat.

COMUNICADOS/COMENTARIOS

¡VAYA PLAGIO!

Mi más profunda repulsa al plagio en los spots publicitarios. Por ejemplo, la idea original de **Pepsi** de la locura está copiada en el spot de **Seat Marbella.** ¿Qué pasa? ¿Acaso no hay originalidad en los publicistas?

Víctor Marín Guillén (Valencia)

TODOS SON IGUALES

Es una vergüenza. Confiaba en **TVE1** por eso de ser la de siempre, sabes. Pero el otro día me acabaron de hundir: corte de créditos, infinitos cortes para anuncios... Sólo faltó el lobo de **Tele 5**...

José Carlos López Martín (Gijón)

FALTABA UN MINUTO, ¡UN SOLO MINUTO!

Quiero dar mi opinión sobre los salvajes que cortan las películas en el momento cumbre de la misma. El otro día, viendo una película la cortaron, pues bien cuando acabó el corte cuál fue mi sorpresa, pues la película acabó al minuto (no exagero, lo conté) Por favor, basta ya.

José Carlos López Martín (Gijón).

SERIES GENIALES

Hola Todo-pantalleros. Escribo para opinar sobre algunos programas: "**El doctor Slump**": es una serie genial aunque no se habla mucho de ella en la revista. "**Parker Lewis**": genial, la forma de enseñarnos los hechos es muy original y trata temas interesantes para los jóvenes. "**Chicho terremoto**": Otra gran serie, lástima del horario en que la ponen.

Josep Antoni Musach Roig (Vic. Barcelona).



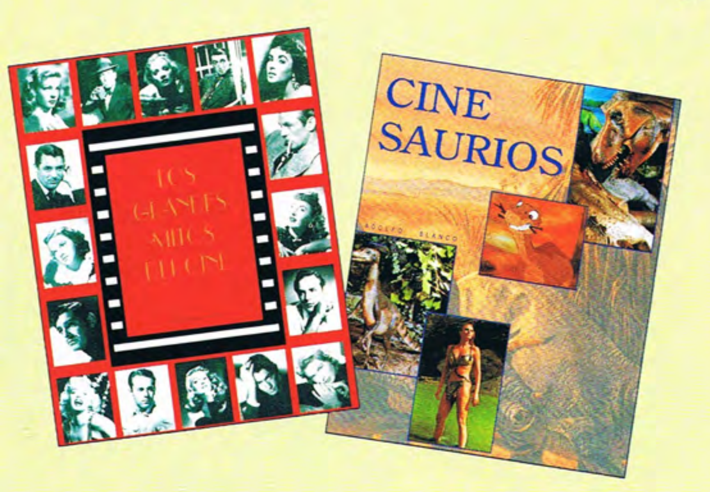
ROYAL BOOKS una nueva dimensión en cin



Carátulas



Posterbooks



Colección 100 años de cine



Colección Retratos



Royal Books

Coeditores - Distribuidores

CELESTE EDICIONES, S.A.
Fernando VI, 8 P.4 Dcha.
28004 MADRID
Tel. (91) 310.05.99
MADRID
CASTILLA - LEON
CASTILLA - LA MANCHA

DISGALIBRO
Ronda de Nelle, 120
15010 LA CORUÑA
Tel. (981) 26.25.90
GALICIA

TOTEM DISTRIBUCIONES
Padre Bartolomé Pou, 24
07003 PALMA DE MALLORCA

MARGENAL, S.L.
Madre Rafols, 10
46920 MISLATA (Valencia)
Tel. (96) 379.97.58
VALENCIA
MURCIA

MIDAC LLIBRES, S.L.
Gran Vía Corts Catalanes, 160
08004 BARCELONA
Tel. (93) 421.17.38
CATALUÑA

MIRA EDITORES, S.A.
Gimeno Vizarra, 19-21
50007 ZARAGOZA
ARAGON
LA RIOJA

DISTRIBUCION DE EDICIONES
RODRIGUEZ SANTOS, S.L.
Madre Rafols, 17
41011 SEVILLA
Tel. (95) 445.10.30
ANDAL
EXTREM

Resto de España y Extra

ROYAL BOOKS, S.L.
La Costa, 21-23 Bajos
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418.74.72



MARLENE DIETRICH
Donald Spoto.
Ediciones B. 1994.
P.V.P. 900 ptas.

Un productor de los años veinte dijo de ella que "en realidad era bastante varonil... era cualquier cosa menos una bomba sexual"; un director señaló al final de esa década que "era una mujer espléndida, pero como actriz era un castigo de Dios". No pasa mucho tiempo y la Paramount la anuncia a bombo y platillo como 'la nueva Garbo'. **Sternberg** se vio unida a ella en siete películas siendo una de las más conflictivas "La Venus rubia".

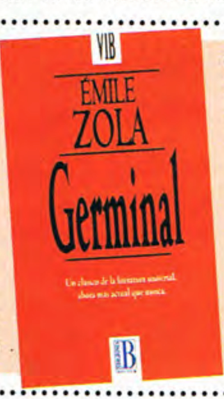
Recordar la apasionante historia vital de **Marlene Dietrich** será gratificante para todos aquellos que todavía admiran la desbordante sensualidad de la actriz que "gustaba a los hombres y a las mujeres del público encarnando en sus papeles y expresando en sus canciones un cinismo sin sarcasmo; representando la cotidiana experiencia de la mujer adulta en los idilios fracasados, los amores perdidos y las expectativas limitadas", como dice **Spoto.** Quizá resulte muy interesante leer estas páginas ya que encontraremos en ellas la imagen de una actriz que, en palabras de **Maximilian Schell**, "llevó durante toda su vida una máscara. La auténtica **Marlene** nunca fue visible. Su mente estaba ocupada por la creación de una leyenda tal y como ella la concebía".

KATHARINE HEPBURN
Homer Dickens.
Odín. 1994.
P.V.P. 2.900 ptas.



El tío Oscar la conoce muy bien. Se acercó en cuatro ocasiones a recibir el premio que concede la Academia. **"Gloria de un día", "Adivina quien viene esta noche", "El león de invierno"** y **"En el estanque dorado"**, fueron los títulos que acogieron sus premios. Pero por encima de éstos y la larga lista de nominaciones, la **Hepburn** fue un rostro singular, extraño dentro de Hollywood, indómito como muchos de sus personajes. **Kate** fue, siguiendo sus películas, una de las cuatro hermanitas, con sangre gitana y un corazón roto. Con **Cary Grant** fue una fiera, pero con **Spencer Tracy** fue la costilla de Adán y otras muchas damas para la Metro Goldwyn Mayer. Quizá éstas fueron las parejas de más grato recuerdo para todos. Nadie deja hoy pasar un título sin verlo de nuevo, porque sabe que está garantizado el entretenimiento desde el primer instante, y porque **Kate** ha sido uno de los rostros más representativos de cuadro artístico de Hollywood.

GERMINAL
Emile Zola.
Ediciones B. 1994
P.V.P. 995 ptas.



Una de las virtudes que tiene el cine, junto con el entretenimiento, es que actualiza ciertos temas que, para las jóvenes generaciones, estaban o están un tanto olvidados. Es el caso de la obra literaria de **Emile Zola**, y más concretamente de **"Germinal",** una historia nacida del contexto de la revolución industrial por la que un grupo de mineros se ve obligado a reivindicar aquello que le pertenece en esencia. La película ha sido dirigida por **Claude Berri.**

GARY COOPER
Fernando Alonso.
Royal Books. 1994.
P.V.P. 2.850 ptas.

Brilla todavía con luz propia en el firmamento estelar de Hollywood. Los sesenta años de vida en los que deambuló por todo el mundo e hizo feliz a mucha gente, estuvieron repletos de entrega y sacrificios que confirmaron la fibra de la que estaba hecho. Su imagen sirvió a para transmitir todo tipo de emociones; era el mensajero de la honestidad, el valor y la esperanza. En cierta ocasión comentó que "para conseguir agradar al público tienes que convertirte un poco en su ideal, no me refiero a un príncipe azul cabalgando sobre un caballo blanco, pero sí alguien de quien pueda decirse: es un buen tipo".

Contemplar su obra, revisar sus múltiples papeles, nos permiten reencontrarnos con gran parte del buen cine americano. Personalmente no puedo olvidarme de su papel en **"Marruecos", "Adiós a las armas", "Beau Geste"**, las comedias firmadas por **Capra,** los trabajos de **Hawks, "¿Por quién doblan las campas?", "Los inconquistables"**, y un largo etcétera. Desde luego que **Gary Cooper** estuvo siempre 'solo ante el peligro', pero supo mantener el tipo y jugársela con el rigor y la seriedad de un gran profesional. Este libro sirve para acercarnos a su obra y de guía para seguir cualquier visionado de sus películas.



OFERTAS ESPECIALES PARA NUESTROS SOCIOS

estás interesado en estos libros y cómics ahora tienes la oportunidad de conseguirlos.
ronto iremos ampliando esta sección en exclusiva para vosotros con otros productos!

¡¡Benefíciate de nuestros descuentos!!



SELECCIÓN CINEMAGIA

TODO PANTALLAS ha realizado una Selección Cinemagia para los amigos de esta sección. Son títulos de todo tipo y época, que hemos conseguido a buen precio para que completes tu videoteca. La mayoría no son "clásicos", pero todas tienen algún aspecto interesante (actores que comenzaban, efectos especiales, gore, etc.) que, junto a este precio especial, nos invitan a recomendártelas. Haz tu videoteca original. Ahora estas rarezas pueden ser...

¡¡¡ TUYAS PARA SIEMPRE !!!

¡¡¡SANGUINARIO!!! (HALLOWEEN II) (1981)

Michael Myers se merece un rincón en tu videoteca: y **John Carpenter**, su creador, también. Si ya tienes la primera parte, ahora puedes completar la noche... ¡si te atreves!

P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.



AL FINAL DE LA ESCALERA (1979)

Horror sin sangre, pero no podrás olvidar algunas de sus terroríficas secuencias nunca: la silla de ruedas, una casa encantada y, sobre todo, el cuarto del final de la escalera.

P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.



RE-ANIMATOR (1985)

Tan fundamental en tu colección gore como divertida, irreverente y escalofriante. Primer premio Festival de cine Fantástico de Sitges. Premio especial Festival de Cannes.

P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.







EL ENIGMA DE OTRO MUNDO (1951)

El clásico en el que **John Carpenter** se inspiró para realizar **"La Cosa"**. Regresa de nuevo a la Estación Polar y enfréntate al maldito extraterrestre. ¡Auténtica ci-fi de los 50!

P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.

SATAN FUERZA DEL MAL

Antes de enfrentarse a Darth Vader como Han Solo, o a los nazis como Indiana, **Harrison Ford** ya tuvo que vérselas con otro enemigo aun más poderoso. Si te gusta este actor, has de tenerla.

P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.



CURSO 1999 (199

Una agradable so
presa para l
amantes de los F
¿Que te parece
ir a un institu
donde los profes
res son auténtic
Terminators? M
que potable: ¡sc
prenderás a t
amigos!

P.V.P. ~~1.995~~ pta
Oferta especi
1.695 ptas.

LA MATANZA DE TEXAS (1974)

¿Dices que eres aficionado al gore y no tienes **"La matanza de Texas"**? ¡Es la base! Sangre, sangre y sangre. Ahora puedes invitar a tu casa a "Cara de cuero" y su agradable familia para cenar.

P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.

PACTO DE SANGRE (1987)

Otra agradable sorpresa en cuanto a FX de maquillaje: no en vano el director es **Stan Winston**. ¿Harías tratos con demonios a cambio de lo que más deseas?

P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.



LEGEND (1985)

Lo de menos es **Tom Cruise**. Unicornios, demonios, seres fantásticos, mundos increíbles... Ilustra tus partidas de rol con sus seres y lugares: ¡un bosque de **Ridley Scott**!

P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.

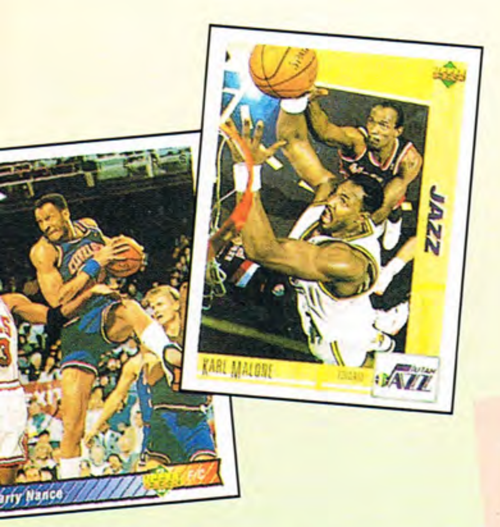
KING KONG (1933)

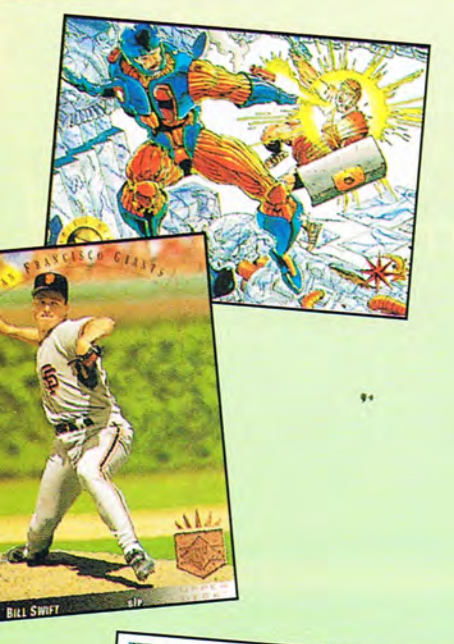
Efectos especiales alucinantes aun hoy, sin infografía ni ordenadores, para crear al simio más alucinante de la historia del fantástico. Un clásico imprescindible, en todos los sentidos.

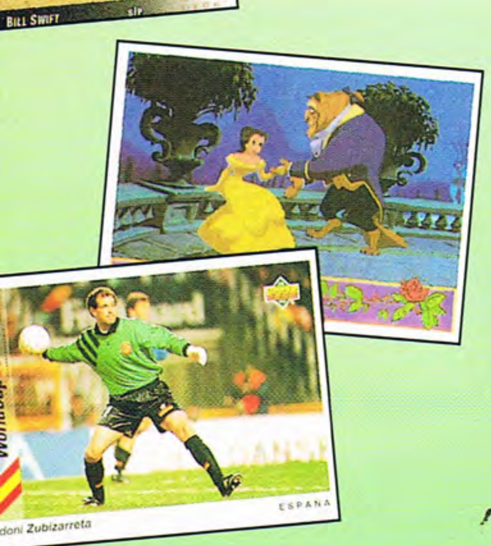
P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.



COLLECTOR'S CLUB DE ESPAÑA









Noticias Upper Deck

WORLD CUP U.S.A. 94
¡RECHAZA LAS IMITACIONES! UPPER DECK ES LA UNICA COLECCION OFICIAL DEL MUNDIAL USA´94

Ha salido a la venta en los kioscos la colección de cromos adhesivos de World Cup USA 94 y con ella Upper Deck sortea un fabuloso viaje a Los Angeles para presenciar la gran final de la Copa del Mundo USA´94 y disfrutar en Disneylandia, además de un montón de premios más. Puedes leer las bases del concurso en todos los álbumes.

Recuerda que la colección de trading cards del Mundial U.S.A. 94 se comercializará en España a partir del mes de Junio. Ya recibiréis noticias de nuestro Club.

CONCURSO UPPER DECK

Ha vuelto nuestro ganador del concurso Upper Deck celebrado el 31 de Enero de 1.994, JAVIER FERNANDEZ IRIGOYEN de Oviedo, que estuvo en Nueva York del 17 al 20 de Marzo presenciando el partido de la NBA New York- Boston.

Nos contó lo bien que lo ha pasado:"... a pesar del largo viaje ha sido una experiencia fantástica".

En cuanto al resto de los ganadores de dicho concurso, no os impacientéis, hemos comenzado a enviar por correo los premios, pero algunos todavía no los hemos recibido de nuestros proveedores, tan pronto los recibamos, os los enviaremos a vuestros domicilios.

COLECCIONES AMERICANAS UPPER DECK EN ESPAÑA

Hemos conseguido autorización para vender a los socios de Upper Deck Collector's Club la colección americana : Valiant Deathmate Set de 110 cards.

Seguramente a partir del mes que viene publicaremos en las páginas centrales de nuestra "mini-revista" alguna oferta para adquirir dicha colección.

Seguiremos en contacto con Estados Unidos para intentar consegui autorización para la venta de otras colecciones tan solicitadas po vosotros en vuestras cartas, como por ejemplo: Major League Basebal (M.L.B.), National Hockey League (N.H.L.) o National Football Leagu (N.F.L.).

DIRECCION DE UPPER DECK EN U.S.A.

Muchos de vosotros nos habéis solicitado la dirección y es la siguiente:

THE UPPER DECK COMPANY
5909 Sea Otter Place . Carlsbad . CA . 92008-6621 . USA





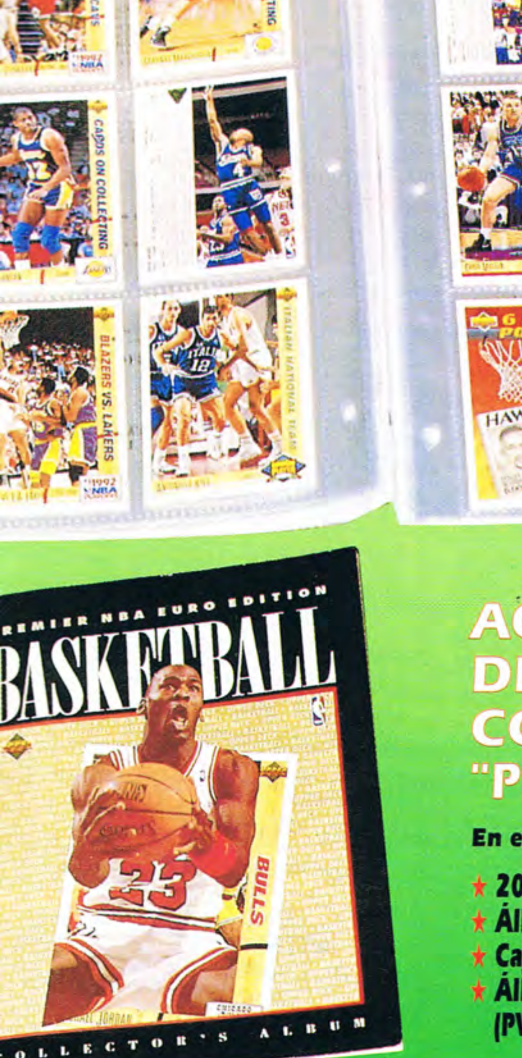







HAZTE SOCIO DE UPPER DECK COLLECTOR'S CLUB:
Envía 5 sobres vacíos de las colecciones Upper Deck a:
UPPER DECK COLLECTOR'S CLUB
Batalla del Salado 34, Esc., B, 1° A - 28045 MADRID





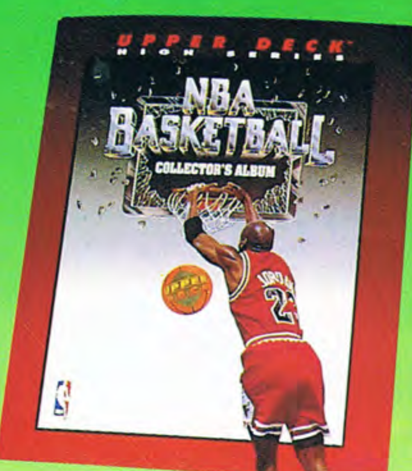
ACÉRCATE AL MUNDO DE LAS TARJETAS COLECCIONABLES UPPER DECK "PREMIER NBA EURO EDITION"

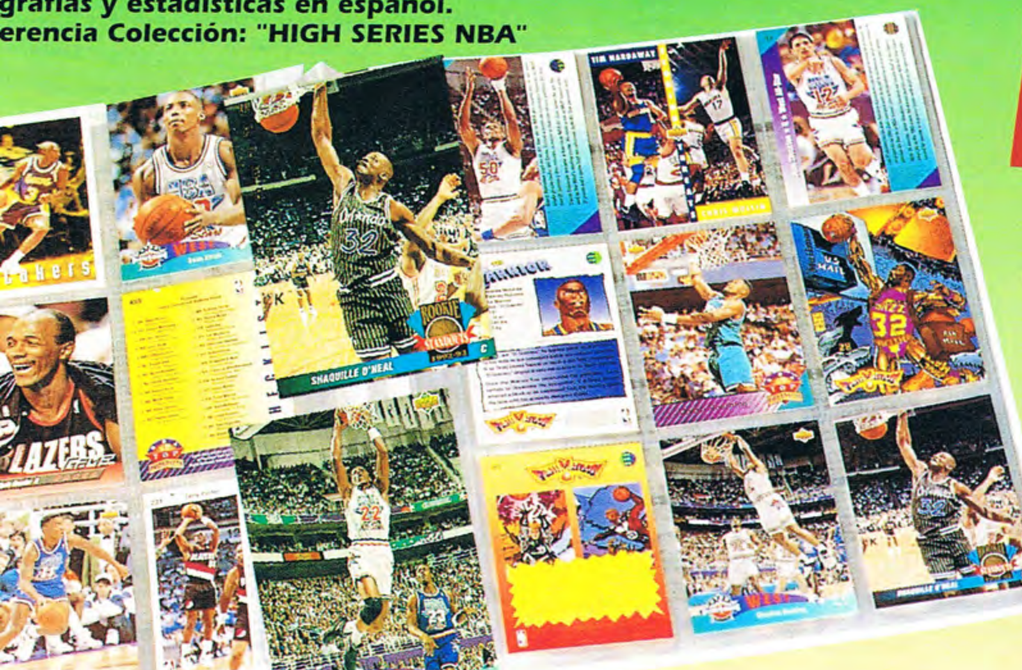
En edición bilingüe español-inglés Referencia Colección: "EURO EDITION"

- **200 Tarjetas y 9 hologramas en tres dimensiones.**
- **Álbum para archivar la colección.**
- **Caja de 30 sobres que contienen 10 tarjetas cada sobre: 2.970 ptas../caja**
- **Álbum archivador con 2 sobres de 10 tarjetas cada uno al precio especial de 550 pesetas. (PVP del Álbum 650 pesetas)**

ENTRA EN JUEGO CON LAS TARJETAS COLECCIONABLES UPPER DECK "HIGH SERIES NBA BASKETBALL"

...grafías y estadísticas en español.
...erencia Colección: "HIGH SERIES NBA"





- **La colección más premiada en Estados Unidos en 1993.**
- **255 tarjetas y 9 hologramas en tres dimensiones. Y el álbum para archivar la colección.**
- **Caja de 30 sobres que contienen 10 tarjetas cada sobre: 3.000 ptas../caja**
- **Álbum archivador con 2 sobres de 10 tarjetas cada uno al precio especial de 550 pesetas. (PVP del álbum 650 pesetas)**

● CON ESTA COLECCION PUEDES GANAR UN VIAJE A U.S.A.

(CONTINÚA EN PAG. 49)



TE PRESENTA LAS TARJETAS COLECCIONABLES DE LA SERIE "AVANCE DEL MUNDIAL U.S.A."

En edición bilingüe español-italiano.
Referencia Colección: "AVANCE U.S.A. 94"



- ★ Los ídolos del fútbol mundial EN ACCIÓN
- ★ 210 Tarjetas y 9 hologramas en tres dimensiones. Álbum archivador.
- ★ Caja de 50 sobres que contienen 6 tarjetas cada sobre: 3750 ptas/caja.
- ★ Álbum archivador con tres sobres de 6 tarjetas cada uno al precio especial de 550 ptas. (PVP del álbum 650 pesetas)



CONOCE UN PRODUCTO INTERNACIONAL

UPPER D·E·C·K

"BEAUTY AND THE BEAST"

En edición bilingüe italiano-inglés. Referencia colección: "B+B"

- ★ 198 tarjetas y 9 hologramas.
- ★ Álbum para archivar la colección.
- ★ Caja de 30 sobres que contienen 10 tarjetas cada sobre: 2.200 ptas./caja
- ★ Álbum archivador al precio especial de 550 pesetas. (PVP del álbum 650 ptas)



Oferta exclusiva para socios del Upper Deck Collectors's Club. Existencias limitadas. Se servirá por orden de recepción de pedidos, hasta el fin de las existencias.



(VIENE DE PAG. 44)

INTERCAMBIOS ◆ INTERCAMBIOS ◆ INTERCAMBIOS

UPPER DECK

U.D.: Queridos amigos Coleccionistas:
Gracias por vuestras cartas y por la confianza que habéis otorgado a las Tarjetas Upper Deck. Ofrecemos a todos los coleccionistas un producto nuevo, distinto, juvenil y siempre actualizado.

Hola amigos:
La colección de "Avance USA 94" no ha aparecido en la zona donde vivo,por lo que he decidido escribir directamente al Club,estoy a falta de 36 tarjetas y de 5 hologramas y tengo varias repetidas,por lo que me gustaría ponerme en contacto con coleccionistas que quieran intercambiar.
También quiero que me informeis de la lista de hologramas,para poder saber los que me faltan.

Mikel Serrano Cubero
Camino de Baños 8,2ºDch.
03340 Elciego(Alava)
tlfno:941-106264

U.D. *:Los hologramas de la colección World Cup USA 94 son: Oscar Ruggeri, Roberto Baggio, Emilio Butagueño, Ruud Gullit, Paul Gascoigne, Eric Wynalda, Brian Laudrup, Jorge Campos y Bebeto*

Queridos amigos de Upper Deck:
Vuestra colección de cromos de baloncesto ha tenido un gran éxito y ya estamos a la espera de la colección del Mundial de Fútbol,pero mientras llega o no,quisiera intercambiar cromos.

Antonio Sutil González
C/ Magisterio Nacional 18
24280 Benavides
de Orbigo (León)

Hola amigos:
Me gustaría formar parte de vuestro Club,así como que me proporcionarais información de gente con la que pueda intercambiar cromos de la Bella y la Bestia.

Julia González García
C/ La Vega 15
33600 Mieres (Asturias)

U.D. :*Como último recurso nos las puedes solicitar a la dirección del Club,pero tardaremos en servirte puesto que tenemos que pedirlas a Italia.*

Estimados amigos de Upper Deck:
Me llamo Jorge y tengo 14 años,me gustaría intercambiar las últimas tarjetas de Upper Deck de baloncesto. También me gustaría conseguir las tarjetas de fútbol. Un saludo

Jorge Gómez Ramos
Avda.Manuel Siurot 28
21002 Huelva

Hola:
Me llamo Ricardo y me gustaría intercambiar los cromos de la colección de baloncesto "Basketball High Series", si alguien puede ayudarme que me escriba a:

Ricardo Gómez
C/ Aperribai nº22,3ºDcha.
48960 Galdakao(Vizcaya)

Estimados amigos:
Me gustaría cartearme con chicas y chicos aficionados al baloncesto, y sobre todo con aquellos que estén coleccionando los trading cards de basket 92-93, porque me interesaría muchísimo intercambiarlas.Espero vuestras cartas.

Inma Rubio Castell
C/ Oriente nº71,1º2
17005 Gerona

Estimados amigos de Upper Deck:
Necesito los siguientes cromos de "Marvel Master Pieces" que publicó Sky Box International en 1.992 y que ilustro Joe Kusco:4,5,6,10, 14, 15, 19, 20, 23, 24, 28, 29, 32, 34, 37, 39, 41, 43, 48, 51, 52, 56, 57, 61, 64, 65, 66, 69, 70, 73, 74, 75, 78, 79, 80, 83, 84, 89, 92, 93, 97, 98, 2-D,3-D,5-D, Yo a cambio ofrezco los números: 2, 3, 7, 8, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 21, 22, 27, 31, 35, 36, 40, 44, 45, 49, 50, 53, 54, 58, 59, 62, 63, 68, 71, 72, 76, 81, 85, 77, 86, 90, 95, 100 de la misma colección, o bien pago por ellos lo que se acuerde.

Carmelo Tirado Gómez
Urbanova 2, torre 5, 2º G
03008 Urbanova
(Alicante)

Hola:
Me faltan los números 107,171,EB1 y EB3 de la colección Basketball High Series y me gustaría intercambiar o comprar dichos cards.Poneos en contacto conmigo a la siguiente dirección:

Aniceto Pinilla Nuñez
C/ San Vicente 27,6ºA
15007 La Coruña

Hola amigos de Upper Deck:
Me llamo Igor y me gustaría intercambiar los hologramas tridimensionales de la nueva colección de estrellas NBA, si alguien posee los cards EB6 y EB8, por favor escriba:,

Igor Folio San Martín
C/ Aperribai 38,5º A
48960 Galdacano (Vizcaya)

Queridos coleccionistas:
Sólo me faltan dos trading cards de la colección Basketball High Series para completar la colección.Las dos trading cards que me faltan son EB1 y EB2, si los teneis y quereis cambiarlos,escribir a:

Federico Segovia Pérez
C/Banderas de Castilla 27
45600 Talavera (Toledo)

PANTALLAS CLUB

TODO PANTALLAS la hacemos juntos, nuestros lectores y nosotros. ¡Participa en nuestra revista, con tus sugerencias, opiniones, Tops, etc., colabora en las secciones, y entra en el sorteo de cualquiera de todos estos regalos! Envía las tarjetas de tus secciones preferidas, antes del 1 de junio, y... ¡suerte!



2 Juegos para PC. Para sortear entre t... los cupones centrales recibidos de "Club Videojuegos". Cortesía de E...





10 Juegos de 2 guías publicitarias de "Phantasma III" y "Viernes 13: el final". Para sortear entre todos los cupones centrales recibidos de "Cine/Video/TV". Cortesía de VHERO INTERNACIONAL y FILMAYER VIDEO.

...cción de 6 Películas de la ...cción Manga Video. Para sortear ...e todos los que participen ...uestro "Concurso Manga".



...CD'S DE BANDAS SONORAS DE PELICU...AS. Para sortear entre todas las tarjetas ...cibidas de la sección 'BSO'. Cortesía de ...NILO.



1 Maqueta del "Halcón Milenario" (Star Wars). Para sortear entre todos ... acertantes del "Concurso Cinemagia ...



2 Juegos de Rol "Jurasia: Time Warp 1". Para sortear entre todos los cupones centrales recibidos de "Rol & Games". Cortesía de DISTRIMAGEN.

5 Videos "Dinosaurios" (Video Oficial del Natural History Museum). Incluyen gafas 3-D de regalo. Para sortear entre todos los cupones centrales recibidos de "Opinión sobre la revista".

Nota: Sorteos a celebrar entre todas las carta... recibidas en nuestra redacción antes del 1 d... junio. No se admiten fotocopias de las tarjeta... centrales para participar en los mismos.

NO OLVIDES INCLUIR TODOS TUS DATOS EN CAD... CARTA. SE PUEDEN ENVIAR TODOS LOS CUPONE... CENTRALES -RECORTADOS- EN EL MISMO SOBRE... CONCURSOS CINEMAGIA, ALEA Y MANGA EN SOBRE... APARTE.

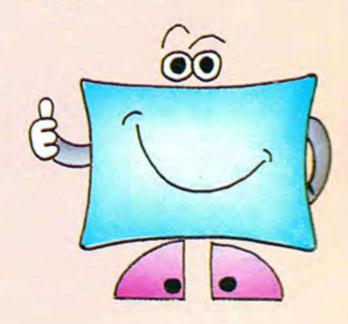
TODO PANTALLAS
(Indicando SECCION/CONCURSO...)
EDICIONES ESEUVE
C/ Batalla del Salado, 34, Esc. B- 1º
28045 - MADRID



...rilogías "Alea Especial Rol". ...n sortear entre todos los que ...icipen en nuestro "Sorteo ...". Cortesía de DISTRIMAGEN/ ...OPRESS.



1 Maqueta del caza "Tie-Interceptor" (Star Wars). Para sortear entre todos los cupones centrales recibidos de "Cinemagia".





Un TODO PANTALLAS ESPECIAL MANGA/ANIME... Vaya sorpresa, ¿eh? Así es vuestra revista, la más loca, desconcertante e innovadora que ha aterrizado por estos lares en los últimos tres mil años de existencia del planeta. Algún día os desvelaremos que en realidad el staff de TODO PANTALLAS está compuesto por la tripulación de una nave extraterrestre estrellada en la Tierra, y cuya misión es hacer disfrutar a los colegas hispano parlantes de las maravillas de todos los entretenimientos audiovisuales y lúdicos. Pero mientras llega ese día, en el que nos encerrarán en un psiquiátrico, seguimos ofreciéndoos nuestras selecciones mensuales de cine, bandas sonoras, temas cinemagia, videojuegos, rol... ¡Ahora es imposible estar aburrido! ¡Para eso existe TODO PANTALLAS! Alístate a nuestras filas, porque cada día somos más. ¿Cómo? ¿Qué sigues sin saber cómo hacerte Socio del Club TODO PANTALLAS? Más fácil imposible: suscribiéndote a la revista, que es algo así como el "órgano" del Club. Bueno, basta de alucinaciones por este mes, y pasamos a vuestras cartas.

Buzón

BRRFFGSSS

La revista está muy bien, pero podríais hacer reportajes sobre animales: estaría muy bien.

Pilar Vázquez Toñas (Lugo)

¡Claro! Total, ¡cómo solo tocamos una docena de temas diferentes! ¿Y qué tal una sección dedicada al coleccionismo de tapas de alcantarillas? Querida colega, en TODO PANTALLAS sólo tocamos aquellos aspectos relacionados con el entretenimiento audiovisual y lúdico, en cualquiera de sus variantes. Pero por ahora, los animalitos los vamos a dejar tranquilos. Salvo que vengan en formato VHS, en disquetes o en juegos de rol, claro.

COPIONES

La revista me parece excelente, y la llevo comprando desde el número 2 (...). Pero he notado con cierta indignación como de un tiempo a esta parte muchas otras revistas de videojuegos e incluso de cine, que antes no hacían ni puñetero caso a los lectores, ahora se apresuran a incorporar "buzones" alardeando de su vocación de comunicación con los lectores. Y de igual manera, los que antes sólo hablaban de cine, o música, ahora intentan meter videojuegos como sea, y viceversa... ¿Casualidad o copian a TODO PANTALLAS? Un saludo

Alberto Puig Campos (Barcelona)

Bueno, bueno... Seguramente son casualidades de la vida. Y si no, que les parta un rayo. Nuestro estilo es inimitable, así como nuestra seriedad de principio a fin de la revista. Si señor. Ayer mismo lo comentaba con mi perro.

Y NO ES MI HERMANA

La revista me parece cojo.... digo estupenda. ¿Podríais dedicar espacio al manga y/o al anime? Gracias por el espacio dedicado en el número 6 al comic USA (guay). Y sobre todo, ¡gracias por tener en cuenta lo que pensamos aquestos humildes lectores! Gracias por ser tan majos.

Yolanda Izquierdo García (Cáceres)

Bien, de tu carta se deduce tu exquisito gusto por la buena lectura. Cómo habrás visto, nos hemos anticipado a tu petición de las páginas Manga. Si hemos tardado tanto, es exactamente por lo mismo que el especial Star Wars: nos gusta hacer las cosas bien. Y si conoces el tema Manga, estarás de acuerdo con nosotros en que el artículo es uno de los mejores (¡o el mejor!) que se ha publicado aquí nunca. Por lo demás, con lectores como tu, ¿qué importa que a la hora de escribir estas líneas sean las cinco de la madrugada? (y lo que nos queda, sigh).

EL REDACTOR SE HA DESMAYADO

Un saludo a todos los que hacéis posible este pedazo de revista. Quisiera sugerir que fuese de aparición semanal, y con más páginas. Podríais compensar el esfuerzo con un pequeño aumento de precio. Por lo demás, genial.

Juancho Sánchez (Pontevedra)

Te contesta el ordenador, que a estas alturas ya sabe escribir solo: el encargado de esta sección se ha desmayado al leer tu petición. Creo que el esfuerzo de sacar esta revista, procurando que todas las secciones y temas estén coordinados (más o menos), y no depender de la publicidad tanto como otras para no 'jorobar' a nuestros lectores, no lo compensa ni una pensión en el año 2.020. Pero estudiaremos tu petición (para ver si eres de la competencia y pretendías volvernos locos).

LA CARTA DE LECTOR DEL MES

12:30, día gris y frío..., muy frío. Salgo de mi casa. Me dirijo al kiosco. Llevo una gabardina oscura, con la solapa alzada. Además, una bufanda negra que me cubre la cara. Parezco..., bueno, mejor no lo digo. Quedan 15 metros para llegar a mi destino. Un chico está comprando algo; cuando llego el individuo se marcha. "¡¡Hola, buenos días!! ¿Tiene el último número de la revista TODO PANTALLAS?" "Lo siento, pero ese chico se llevó el último ejemplar." Casi corriendo lo sigo hasta un callejón. Allí mi mano fría agarra su cuello, mientras se tambalea frenéticamente, saco un cuchillo y lo hundo en su vientre. Noto la sangre caliente como se desliza por mi mano. La revista cae al suelo. ¡¡Por fin!! Ya tengo mi ejemplar, pero... ¡¡oh!!, está manchado de sangre. tendré que volver a buscar otro por ahí. Lo siento, chico.

Joaquín Sola Martínez (Cornella, Barcelona)

Siempre es bonito descubrir que hay gente más chalada que nosotros. Bonito y tonificante relato... Ni Jack el destripador lo habría descrito con tanto realismo. ¿Has pensado en dedicarte a escribir? Recuerda que el crimen no es rentable.

UN LECTOR CON CLASE

Amigos, esta es una revista con clase, y no otras que circulan por ahí. Mi opinión es que sigáis así. Un saludo a todos los que trabajáis en la revista y a todos los que participáis con vuestra opinión.

Francisco Vives Martínez (Puerto Pollensa, Baleares) Socio 238.

¡Sí, señor! Extendemos tu saludo: gracias a todos los que nos habéis escrito estos meses, porque aunque solo podemos sacar unas pocas cartas, la verdad es que vuestra respuesta ha sido una pasada. Recordad que la revista es nuestra y vuestra: ¡de todos!

CAGONSOS

Cagonsos! En mi vida me había fijado en la música de las películas, y ahora por vuestra culpa me he vuelto un coleccionista de BSO. No tenía ni repajolera idea de lo que era un juego de rol, y ahora me he vuelto un adicto (todo empezó por culpa de la dichosa aventura interactiva, porque me hacia gracia leerla). Y además necesito mi TODO PANTALLAS todos los meses. ¿Cual será vuestra próxima adicción? Sois terribles...

Eduardo el adicto (Málaga)

¿Cagonsos? La verdad es que este número es representativo de la finura que nos caracteriza tanto a los lectores como a los que hacemos la revista. Lo de la adicción causada por ahora no es nada. Espera y verás. En próximos números intentaremos engancharos a la cría de pingüinos en bañera, al coleccionismo de chicles usados y al estudio de los marsupiales filipinos.

LO QUE HAY QUE TENER

Tiene razón **Carlos Omoruyi**: la sección de música es una pijada. No sabéis hacer otra cosa nada más que hablar de los grupos pijos que están de moda. Algo que me fastidió fue lo que dijisteis de **Meat Loaf** en el nº. 6 de que su canción Ido Anything For Love (But I Won't That) llegara tan lejos debido a su parecido con la de **Bryan Adams**. Comparar a **Meat Loaf** con **Bryan Adams** es como comparar esta revista con el libro de historia. Bueno, me gustaría contactar con peña que lea esta revista y que también le guste el heavy. A ver si tenéis lo que hay que tener para publicar esta carta.

Jesús Carnota Martínez
c/ Canceliña, 1, 3º G
15011 - La Coruña

*Bueno, por partes, tronco. Creo que los seguidores de **Black Sabbath, Frankie Goes to Hollywood, Rosario, Enigma, Celtas Cortos, Mike Oldfield, Billy Idol, Billy Joel, Héroes del silencio, Loquillo y los trogloditas,** y **Phil Collins**, entre otros grupos que han pasado por la sección de música, se van a enfadar cuando se enteren de que les has llamado pijos. Tsé tsé... Analiza mejor las cosas antes de emitir juicios tan radicales, hombre. Y no se comparaba a **Adams** con **Loaf**, sino que simplemente se comentaba el posible parecido -confirmado por lectores a favor de esa referencia- entre ambos cortes. Por cierto, te sorprendería saber la de heavys que leen esta revista (que de todos modos, reconocemos que no creemos la compren sólo por la sección de música). Por cierto, ¿qué dices que hay que tener? Nos debemos una birra, y saludos a los colegas heavys de La Coruña.*

A SERGIO PEREZ CRUZ

Mensaje recibido. Stop. Cinemagia acepta estudiar tus relatos y darte sincera opinión. Stop. Envíalos a esa sección. Stop. Y ceda el paso también.

A HARVEY -DOS CARAS- DENT

Tío, tus cartas son geniales, pero más largas que un examen de matemáticas. De todos modos, gracias, como siempre.

NOTICIAS PARA LOS SOCIOS DE TODO PANTALLAS

El mes pasado, 150 de nuestros socios fueron agraciados con un pequeño "regalito" para los más pequeños de la casa. Este mes hemos sortea- do 100 cintas VHS de nuevo entre nuestros socios del Club TODO PANTALLAS. También las recibiréis gratis por correo en vuestro domicilio, sin ningún tipo de gasto, junto con el Carnet oficial del CLUB (sí, ¡por fin!), imprescindible para poder participar en los actos que desarrollaremos a lo largo de los próximos meses (como el estreno de la última película de Fernando Colomo en Madrid en el pasado mes de Marzo).

Queridos amigos de 'Todo Pantalla'
os recomiendo vivamente mi última
película "Alegre ma non troppo"
porque estoy seguro que os va a
gustar. Os envío un abrazo
muy fuerte.
Colomo

Dedicatoria del Director de Cine Fernando Colomo a los lectores de TODO PANTALLAS.

CARTELES REGALO OPINION

Entre todos los que nos enviasteis el cupón central de OPINION sobre la revista del número 6 (marzo) se han sorteado 10 carteles de cine. Han correspondido a: Cristina Paya (Alicante), Rafael José Gómez (Valladolid), Francisco Caravaca (Murcia), Juanjo Menéndez (Madrid), Luz Tobar (Madrid), Pedro J. Rodríguez (Zaragoza), Carlota Gómez (Burgos), Emilio Costa (Barcelona).

GRAN CONCURSO TODO PANTALLAS

Muchos han sido los equipos que han jugado en nue[stro] último Gran Concurso (número 6). Una vez extraíd[os] nombre al azar, en la noche del día 4 de abril se telef[oneó] a sus componentes para proceder a realizar la encu[esta] de rigor. Los primeros equipos seleccionados volvier[on a] fallar, como en los meses anteriores. Pero al final nuevo hubo un equipo ganador: 'Gore Jam' (Madrid), respondieron de forma correcta, ganando por tanto. que sus componentes se llevan el premio esta vez. To[dos] ellos recibirán en sus casas una caja con: 1 película V[HS], 1 camiseta, un juego de rol, 1 videojuego para PC, 1 c[ar]tel de cine, 1 juego de tablero, 1 BSO, 1 libro y una peq[ue]ña sorpresa. ¡Felicidades!

NOTA SOBRE LOS CUPONES

Si quieres enviar cupones de diferentes secciones (Cine, Cinemagia, BSO, etc.) puedes utilizar un mismo sobre para todos. Pero recuerda recortar y poner tus datos en cada cupón, pues al llegar a la redacción de TODO PANTALLAS cada uno es "desviado" hacia su sección. Recuerda que en todas las secciones hay sorteos cada mes, entre todos los cupones recibidos, aunque sólo tengan relleno el Top.

¡¡SUSCRIBETE!!



- C: "Parque Jurásico".
- TO: Cómo se hace un holograma (I).
- CM: Efectos Especiales: Reyes Abades.
- CM: El terror español.
- VJ: Super Star Wars.
- Rol: "Far West".
- Games: "Blood & Blow".



- C: Las jóvenes estrellas.
- TO: Cómo se hace un holograma (II).
- CM: "El libro de la selva".
- CM: Crea un hombre lobo (FX).
- Rol: "Universo".
- Games: "Golpe".
- Games: "Dungeons".



- C: "Kika".
- C: ¿Dónde están aquellos mocosos? (I).
- C: Clásicos ¿Por qué no?
- TO: Acciona.
- VJ: Juegos de películas.
- Rol: "Paranoia".
- Games: "Battle Masters".



- C: ¿Dónde están aquellos mocosos? (II).
- TO: Radioaficionados.
- TO: ¿Cómo se fabrica un dinosaurio robot?
- CM: "Los teleñecos".
- CM: "Wild Palms".
- Games: "Atmosfear".
- Games: "Hotel".



- CM: Walt Disney.
- CM: Especial "Star Wars".
- ABC del Rol.
- Rol: "Cyberpunk".
- Games: "President-Ly".



- C: Warner: toda la magia del cine (I).
- BSO: El coleccionismo de Bandas Sonoras.
- TO: Multimedia e Interactivos.
- CM: Comics USA: los viejos superhéroes.
- Rol: "Killer, juego de Rol en vivo".



- C: "Gerónimo. Una leyenda".
- C: Warner: toda la magia del cine (II).
- BSO: El coleccionismo de Bandas Sonoras.
- TV: Indicativos.
- CM: "Phantasma. El pasaje del terror".
- CM: "La noche de los muertos vivientes".
- CM: "Bambi".
- VJ: "Alone in the Dark 2".
- Wargame: "Día D: Operación Overlord".

En TODO PANTALLAS tienes juntos, por el mismo precio, todos aquellos temas que más te interesan. Suscríbete rellenando el cupón que aparece adjunto en la revista.

Venta de números atrasados: Si te suscribes y quieres algún número atrasado te los ofrecemos a un precio especial de 350 ptas.

por Luis Guerrero



The mask and mirror

LOREENA McKENNITT
(WEA)

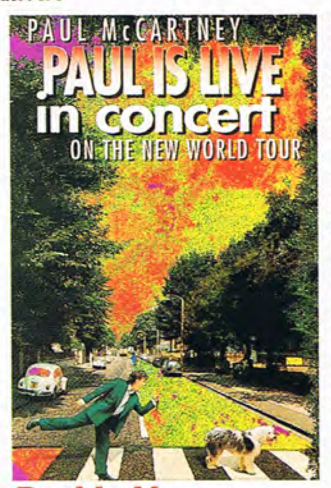
Esta canadiense de voz prodigiosa, ex-telonera de **Mike Oldfield,** estuvo de gira por España el pasado mes de Marzo. Su recorrido por nuestro país era lógico, por la influencia que nuestra tierra ha tenido en la creación de su quinto disco; en un largo viaje que se inició en Irlanda, la compositora y cantante pasó por Francia, Galicia, Andalucía y Marruecos, empapándose de la historia, la cultura y las leyendas más antiguas de cada uno de los territorios. El resultado son ocho largos temas de sonido tradicional y contenido altamente místico, con alusiones a los templarios, los peregrinos, el folklore celta, los sufís egipcios y otras cuestiones de lo más filosóficas. Ella misma se ocupa del acordeón, el sintetizador, el piano y el arpa (su instrumento preferido, que utiliza en "Full Circle"), pero el sabor místico-tradicional lo ponen instrumentos como la tabla, el bouzouki, la balalaika y sobre todo la percusión en los de inspiración islámica. Su profunda espiritualidad, su amor por la naturaleza y sus preguntas sin respuesta no la convertirán en "reina de las discotecas", pero sí va a hacerle mucha más competencia a **Enya** como exponente de la música culta de raíces tradicionales. Una buena alternativa al "chunda-chunda".

Miranda

MIRANDA
(POLYDOR)

Javier Catalá (guitarras y coros) y **Moisés García** (voz) son dos músicos a los que deseamos un porvenir de éxitos, y así será si siguen deleitándonos con discos tan frescos y completos como éste, con varios temas que nos hacen recuperar la confianza en una simple guitarra como instrumento protagonista y evocador (sobre todo por "Sin ti"). Bien arropados por buenos músicos, entre los que se encuentran **Fernando Illán de Rico** al bajo, el cuarteto de cuerda **Grupo Bellas Artes**, el productor **Manuel Villalta** a los teclados y el mismísimo **Miguel Bosé,** co-autor de dos de las canciones y voz en la poética "Amaia Liberata". Sus letras optan en general por los temas nostálgicos y los amores dolorosos, pero no caen nunca en la cursilada y también son capaces de acelerar el ritmo en "Hoy es ayer" y de sorprender con "As de productores", una original y divertida referencia a los productores que se atreven a decir a los músicos cómo tienen que arreglar sus canciones. Abre el disco "Sólo te pido" con el encanto propio de los números 1, y "Tejados verdes", con su exquisita combinación de voz, piano y cuerda, supone el precioso punto final a un material de primera. **Miranda** merece la máxima atención aunque no se vea beneficiado por las listas de ventas.

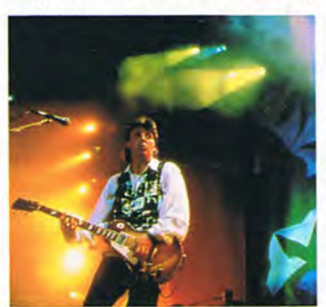




Paul is Live

PAUL McCARTNEY
(POLYGRAM VIDEO)

La gira mundial de **Paul McCartney** en 1993, filmada en esta cinta de 85 minutos de duración. Para algunos el **Mozart** de nuestro tiempo, el cerebro musical de los **Beatles** y el cantante que más discos ha vendido en todo el mundo. La gira recogida aquí se inició en Perth (Australia) el 5 de Marzo de 1993 y acabó en Santiago (Chile) el 16 de Diciembre. Un total de 21 canciones con sus grandes éxitos clásicos y recientes (incluido el "Biker Like An Icon"), así como interesantes imágenes de los pre-conciertos de una gira que se prolongó a lo largo de 100.000 kilómetros y

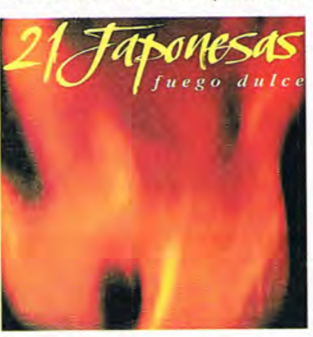


actuaciones en USA, Europa, Nueva Zelanda, Japón y Sudamérica. 162 horas cantando en vivo y la suma de 195 horas de concierto han dado lugar a este vídeo editado en colaboración con Greenpeace, y que finaliza con el tema "Helter Skelter" y unas imágenes sobre la tortura y exterminio de animales.

Fuego Dulce

21 JAPONESAS
(WEA)

Estas **21 Japonesas** podrían tener más éxito del que tienen. El alma de la banda, **Txetxo Bengoetxea**, es uno de esos artistas autosuficientes cada vez más frecuentes que compone música, escribe letras, arregla los temas y además canta, hace coros y se ocupa del bajo y de la percusión: ¿qué más necesita? ¿Le falta quizás una supercampaña de promoción similar a la que catapulta a la gloria a otros grupos? Para algunos el problema no reside en la música en sí, meticulosamente arreglada y mimada con percusión, trompeta y un cuarteto de cuerda, sino en la voz del propio **Txetxo,** fría y carente del brío, el desenfado o el empuje que hace conectar al público (sobre todo al más joven) con sus cantantes favoritos; voces carismáticas (la del mítico **Santiago Auserón**, por ejemplo) causarían sensación en temas como "Juego de niña", aunque la fórmula funciona más que bien en el animado "Tiempo reservado a la locura" y en los temas más suaves como "Primavera que camina". Por otro lado, y a pesar de sus pretensiones filosóficas, "Un instante de fe" es una canción marcada por la lentitud y el cargante sonido del órgano, un instrumento que pesa en otras canciones del disco. Pese a todo, una música que genera los comentarios más opuestos.





Resistiré

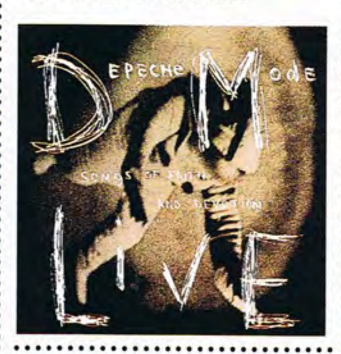
MANUEL ILLAN
(CBS/SONY)

Interesante personaje de nuestro panorama musical nacional cuyo talento hemos podido comprobar en solitario o acompañando a grupos como **"Esclarecidos".** "Resistiré" es el título de un álbum muy poético y lleno de mensajes inconformistas y de desconfianza hacia un entorno poco atractivo, con frases como "un mundo cruel", "yo soy la víctima" o "no quiero estar como una estatua de sal". El protagonismo de la guitarra acústica y el contenido argumental de "El hombre del 68 en el 93" (magnífica descripción de un suicidio), "Oxido" (otra amarga alusión al sida) o "No me creo nada" (un título suficientemente elocuente) dejan entrever una sensación de sentida nostalgia hacia tiempos pasados. La letra y el aire intimista del piano y el violín en "Amar en Yugoslavia" no sólo muestran la sensibilidad del artista hacia los problemas actuales del pueblo bosnio y las demás víctimas de las guerras, sino que además sorprende por su generosa cesión de todos los derechos generados por dicho tema a la Comisión Española de Ayuda al Refugiado. Entre tanta pesadumbre aún quedan huecos para el amor, con especial mención de un pegadizo "Tú y yo" capaz de convencer a cualquiera. Un disco que agrada y que además anima a actuar en determinadas cuestiones.

Songs os Faith And Devotion Live

DEPECHE MODE
(RCA)

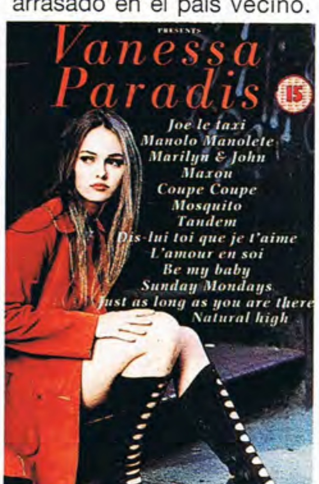
Famosos por su sonido tecno-pop y sus melodías bailables, entre polémica y polémica han sabido evolucionar y adoptar ideas de los nuevos movimientos musicales, incluso del "grunge". Y ahora siguen arrastrando masas y convencen a la crítica. Este "Live" recoge las versiones en directo del disco del mismo título, y es mucho más interesante que su sonido de estudio.

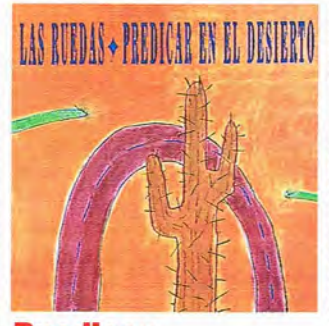


Tous Ses Clips

VANESSA PARADIS
(POLYGRAM VIDEO)

Para qué comprar el disco si puedes tener música e imágenes juntas? Una cinta de 13 clips y 52 minutos, protagonizada por una francesita de belleza inocente y que además sabe cantar. Pantalones acampanados, tacones enormes y un sonido a lo "años sesenta" que ha arrasado en el país vecino.





Predicar en el desierto

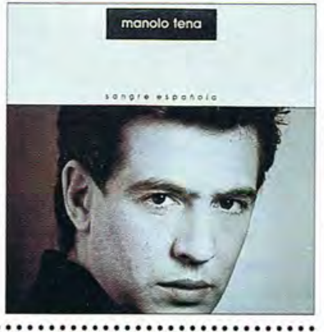
LAS RUEDAS
(LA FABRICA MAGNETICA)

Nuestro pop-rock nacional está en crisis: los grupos que tienen más éxito procuran mantener los esquemas que les han encumbrado y muchas otras bandas ven desesperadas cómo la industria les niega una y otra vez el reconocimiento a una labor de varios años. **Las Ruedas** se dieron a conocer en un Festival de Pop-Rock de Salamanca en el año 86, publicaron un mini-LP con seis temas alucinantes ("Las Ruedas") y desde entonces han demostrado ser una de las mejores opciones a la hora de degustar la sencillez sonora de las guitarras, el bajo y la batería (aunque en las grabaciones cuentan con el apoyo de los teclados). Este cuarto disco fue editado hace algunos meses, pero como su nombre indica ha supuesto volver a predicar en el desierto, quedando reservado a las minorías. A destacar la intensidad de las letras del cerebral **Pedro Sanjuán**, densas y breves, apuntando ideas y repitiéndolas, para que el oyente se machaque la cabeza en busca del sentido o bien para que disfrute con el sonido de los instrumentos. Un material de sonido "auténtico", una banda madrileña que merece más atención y nuestro más ferviente deseo de que haya un quinto disco (aunque sea con el mismo sello modesto que se olvida de las letras de dos canciones).

Sangre española

MANOLO TENA
(EPIC)

Aunque fue grabado en 1992, sus ecos se han extendido con éxito hasta 1994. **Manolo Tena** no se distinguirá por la dulzura de su voz, sino más bien por ese ligero tono desgarrado que rezuma pasión en canciones como "Sangre española" o "Tocar madera". "Loco por verte" es una joya de principio a fin, éxtasis de un disco en el que el romanticismo no va reñido con lo salsero ("Sal y limón").





(LP, MC, CD)

1 **Cantos gregorianos**
EMI-ODEON

2 **The Piano**
VIRGIN ESPAÑA

3 **Mi tierra**
EPIC

4 **So far so good**
POLYDOR-POLYGRAM

5 **Music Box**
CBS-SONY

6 **The cross of changes**
VIRGIN ESPAÑA

7 **The heart of...**
WARNER MUSIC

8 **La última tentación**
EMI-ODEON

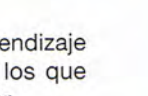
9 **Con todo mi corazón**
DECCA-POLYGRAM

10 **Duets**
POLYGRAM

* Datos facilitados por AFIVE (19-3-94)

¡¡Ya están aquí!! (II)

Multimedia, interactivos, libros electrónicos...: conceptos que hay que entender, ¡Ya!



Ya hemos adelantado varias veces en esta misma sección nuestra impresión de que en un futuro no muy lejano, las bibliotecas de nuestras casas tendrán más CD's y dispositivos de almacenamiento de datos multimedia, que libros. Esto, que puede parecer un pensamiento terrible en un primer momento, también puede tener sus ventajas.

Pero ahora no vamos a profundizar en esa futura polémica (que estallará tarde o temprano). En esta ocasión, y como continuación al artículo sobre "Multimedia e Interactivos" publicado en el número 6 de TODO PANTALLAS, simplemente queremos acercar a los lectores, con una serie de ejemplos, un nuevo concepto dentro de las posibilidades multimedia.

Se trata de un "híbrido", mitad libro, mitad programa informático, que se halla a medio camino entre las dos posibilidades al comienzo expuestas. Estamos hablando de los libros que se acompañan de disquetes con programas, que ayudan al lector mediante el uso del ordenador, a comprender mejor los conceptos y temas desarrollados a lo largo de la lectura del primero. Las ventajas son innumerables: es una soberbia idea aprovechar al máximo nuestros ordenadores, cada vez más extendidos en la mayoría de domicilios, para facilitar el aprendizaje y disfrute de esos temas con los que queremos ampliar nuestro saber.

Nos hallamos por tanto ante otro concepto del término 'multimedia': si los altavoces, pantalla y unidad de lectura del ordenador conforman un multimedia en tanto que son diferentes medios de difusión de información ante nuestros sentidos, ¿se incorpora también el libro, como medio difusor del conocimiento a través de su lectura (y por tanto de la vista), a este concepto multimedia? ¿O un libro multimedia es aquel que únicamente aparece en la pantalla y al cual solo accedemos, interactivo, mediante el teclado? Se podría discutir largo y tendido sobre las posibles respuestas. En cualquier caso, y por ahora, hablaremos de LIBROS MULTIMEDIA refiriéndonos también a los ejemplos que aquí presentamos: libros tradicionales acompañados de disquetes, que hacen más didáctica, experimentable y hasta divertida su comprensión.

Estamos seguros que resultarán de interés para nuestros lectores más interesados en 'estar al día' sobre estos temas.

Todos los ejemplos pertenecen a la colección **Ultima Frontera**, de **Anaya Multimedia**, pionera en este tipo de iniciativas en nuestro país.



Creaciones multimedia

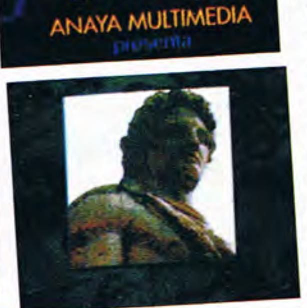
Un libro muy útil para comprender el mundo multimedia. Gracias a él podremos introducirnos, sin demasiadas complicaciones, en la creación de catálogos electrónicos, programas educativos interactivos, carruseles de diapositivas electrónicas, videos musicales, demostraciones animadas, etc.

En realidad este libro y el disquete que le acompaña hacen que nuestro PC se convierta en un mini estudio de producción audiovisual, proporcionándonos posibilidades de creación que no habíamos imaginado estuviesen a nuestro alcance. **"Creaciones multimedia"** enseña por tanto todos los aspectos y procesos necesarios para la creación, edición y diseño de presentaciones multimedia realizadas a través de animaciones, paletas de color, sincronización de sonido, sonido MIDI, e imágenes 3D. Recomendado para cualquier interesado en aplicaciones multimedia, y para casos concretos: ¿te gustaría









ANAYA MULTIMEDIA

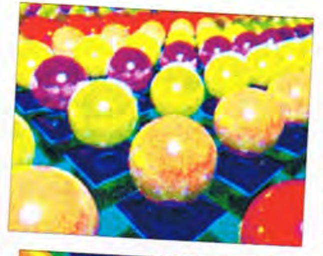
Artículo

crear tu propia revista en software? ¿Y realizar demostraciones animadas de tus trabajos y proyectos para la facultad, el instituto, el colegio o tu empresa? **P.V.P.: 5.995 pts.**

Image lab

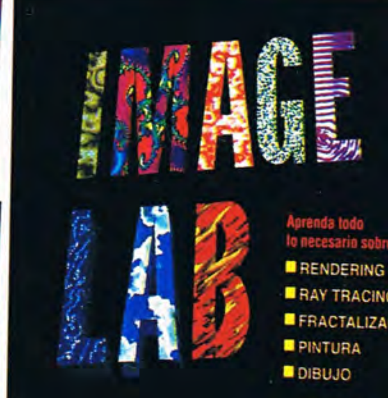
Para explorar, manipular y crear imágenes con PC. Algo así como las herramientas necesarias para convertir tu ordenador en un "laboratorio de imágenes". **"Image Lab"** ofrece una potente guía sobre las características más importantes del procesamiento de imágenes. El libro está acompañado de un disquete con una colección de programas shareware y dominio público para generar, dibujar, manejar, combinar imágenes y aprender todo lo necesario sobre rendering, ray tracing, fractalización, pintura y dibujo.

Todos los lectores, sea cual sea su nivel, podrán utilizar estas herramientas de trabajo para realizar sorprendentes efectos gráficos en sus imágenes. El libro ha sido diseñado para ser leído mientras se utilizan los ejemplos disponibles en el disquete. Es un buen ejemplo de lo útil que puede ser el binomio libro-disquete: sin el software demostrativo y con el que podremos ir experimentando, la comprensión de ciertos capítulos del libro se haría francamente complicada, sobre todo para los menos conocedores de estos temas. Es especialmente recomendable para diseñadores y creadores gráficos que utilicen el ordenador como herramienta primordial de trabajo. **P.V.P.: 4.900 pts.**







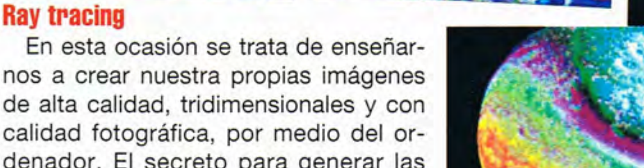


Ray tracing

En esta ocasión se trata de enseñarnos a crear nuestra propias imágenes de alta calidad, tridimensionales y con calidad fotográfica, por medio del ordenador. El secreto para generar las imágenes se denomina **POV-Ray** (Persistence of Vision Raytracer), un programa que crea imágenes realistas 3D utilizando principios matemáticos y procesos de trazado de rayos. Dicho proceso utiliza la ruta que toman los rayos de luz en el mundo real entre las diferentes fuentes de luz, los objetos y un observador.

Muchos diseñadores gráficos utilizan este sistema para crear escenarios inimaginables, texturas en las superficies, transparencias, reflexiones y refracciones. Pero tranquilos porque para ello no se necesitan técnicas o conocimientos especiales: hasta los principiantes podrán crear sus propias imágenes de sorprendente belleza y calidad.

De todos los libros presentados en estas páginas, quizás éste sea el que requiera mayor "especialización" en sus usuarios, aunque todos los lectores encontrarán interesantes las posibilidades de creación que ofrece tanto el libro como los programas que lo acompañan. **P.V.P.: 4.635 pts.**







Nanotecnología y micromáquinas

El estudio de todo lo 1.000 veces más pequeño. Algo así incluiría la nanotecnología. De todos los ejemplos presentados en estas páginas, **"Nanotecnología y micromáquinas"** es el que más nos ha sorprendido.

Los nuevos avances tecnológicos junto con las investigaciones en el campo molecular, hacen de la nanotecnología la base de la fabricación de productos y el tratamiento de las enfermedades en el siglo XXI, así como una de las ciencias o campos de investigación con más futuro a corto plazo.

Este libro es una visita a este fascinante mundo y a las micromáquinas, donde el lector descubrirá cómo funciona una fábrica molecular y cómo se pueden ensamblar componentes submicroscópicos a partir de elementos del tamaño de átomos. En esta ocasión, el disquete carga una demostración con la que el lector puede observar una máquina simulada que construye y ensambla moléculas, además de apreciar gráficamente las micromáquinas y sus tamaños, variando desde la escala macroscópica a la subatómica. Imagina dispositivos capaces de viajar por el flujo sanguíneo para reparar tejidos dañados u ordenadores muy potentes del tamaño de moléculas... ¡Apasionante! Y además, todo el libro está escrito con un sutil sentido del humor que facilita todavía más su lectura.

Muy recomendado para "adelantarse" en un tema que pronto será vital para todos. **P.V.P.: 2.495 pts.**

SERGIO NAVARRO

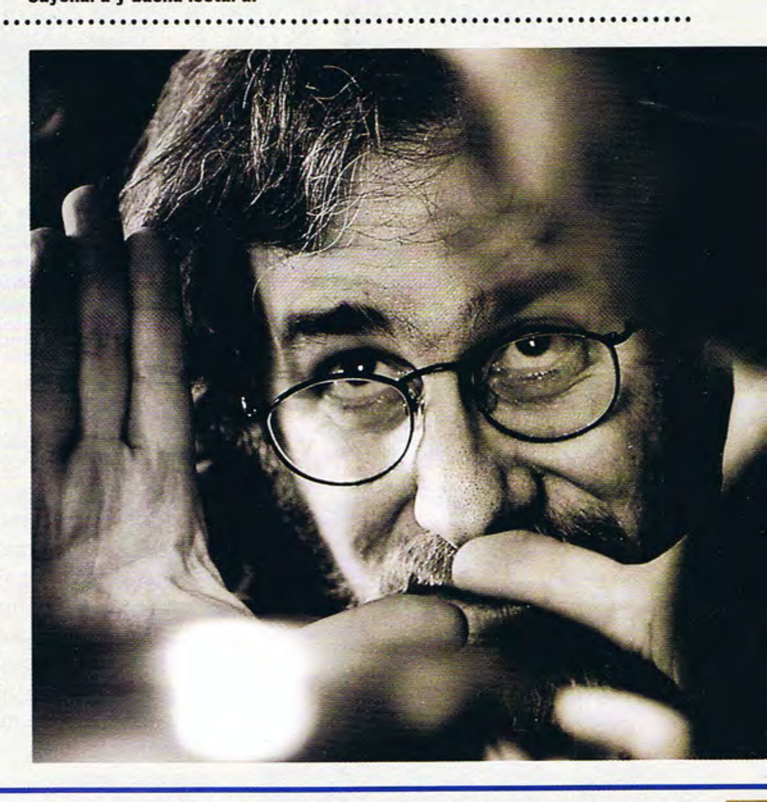
Por Sergio Navarro

¡Los japoneses nos invaden! ¡Llega el fenómeno Manga! Ante las peticiones de nuestros lectores/adeptos, nos enorgullece presentaros el que consideramos uno de los mejores artículos publicados en este país sobre el Manga y el Anime. Todos los otros temas quedan aplazados para dedicarle al prodigio nipón el espacio que se merece. De ahora en adelante ninguno de tus amigos sabrá más que tú sobre Manga. Por cierto, mayo es tradicionalmente un mes de aupa para los 'cinemágicos': ¡fijaros en el "Y en mayo hace..."! Sayonara y buena lectura.

NOTICIAS

De ahora en adelante, "Doctor" Spielberg

Ya habrá pasado un tiempo cuando se publiquen estas líneas. Pero es inevitable que le felicitemos desde CINEMAGIA. ¡Lo logró! Después de colocar cuatro películas entre las más taquilleras de la historia del cine antes de cumplir los cuarenta años; después de revolucionar la industria cinematográfica norteamericana junto a su amigo **Lucas**; después de lanzar a la fama a un puñado de actores, actrices, técnicos de los efectos especiales, etc; después de alimentar los sueños y la imaginación de millones de espectadores en todo el mundo... ¡**Steven Spielberg** ganó los Oscars a la mejor Película y al Mejor Director! (bueno, y otras 8 estatuillas más, entre los diversos apartados a los que se presentaban **"Parque Jurásico"** y **"La lista de Schindler"**). Es conocido el anhelo que el mismo **Spielberg** tenía por que su propia industria-profesión le hiciese este reconocimiento. Y por fin, como todos los sueños que toca este genio, el milagro también se cumplió. Así que de ahora en adelante, y como diría Tapón, ¡**Spielberg** ya es "Doctor"!



Flash (pero no Gordon)

● Tope guay que algunas Filmotecas de otras Comunidades, aparte de la de Valencia, hallan proyectado estos meses ciclos de ci-fi y películas "serie B" de los años 50. Ha sido una buena oportunidad de verlas en pantalla grande para muchos aficionados.

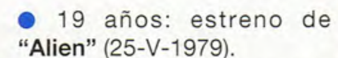
● Aunque con un poco de retraso, felicitamos a **Dennis Muren, Stan Winston, Phil Tippet** y **Michael Lantieri** por el merecido Oscar a los Efectos Visuales de **"Jurassic Park"**. Ni es el primero ni último Oscar que estos genios de los FX ganarán.

● Al margen de la felicitación que acompaña estos flashes, se rumorea que **Spielberg** podría abandonar en breve la dirección cinematográfica para centrarse y dedicarse por entero al mundo del entretenimiento informático y el software lúdico. Realidad virtual, juegos de ordenador... son aspectos de la moderna era del entretenimiento que fascinan al director. **Amblin**, por tanto, al margen de seguir produciendo series de televisión y películas de otros directores, podría convertirse en una multinacional de este tipo de productos. Recordemos que **LucasGames**, división de **LucasArts** -propiedad de su amigo **George Lucas**-, ya es uno de los líderes mundiales en software de entretenimiento...

● Para los amantes de la animación **Disney: "Blancanieves y los siete enanitos" (1937)**, el primer largometraje animado de la Compañía **Disney**, saldrá en video en el próximo otoño. Se trata, sin duda, de una de las películas más queridas por los espectadores y crítica desde su estreno. Reestrenada en 9 ocasiones ha alcanzado una recaudación total cercana al billón de dólares, lo que la convierte en la película de dibujos animados más taquillera de todos los tiempos. Esta claro que será el video más vendido de estas próximas navidades.

● **Alex Gorina** fue nombrado director del Festival Internacional de Cinema Fantástico de Sitges. Esperemos que este conocido periodista cinematográfico logre el equilibrio necesario entre la influencia de las distribuidoras, presupuesto y Genera-







Y en mayo hace...:

- 43 años: estreno de **"El enigma de otro mundo"** (2-V-1951).
- 105 años: nacimiento de **Jack Pierce** (1889).
- 79 años: nacimiento de **Orson Welles** (6-V-1915).
- 90 años: nacimiento de **Val Lewton** (7-V-1904).
- 26 años: nacimiento de **Traci Lords** (7-V-1968).
- 59 años: estreno de **"La novia de Frankenstein"** (9-V-1935).
- 49 años: nacimiento de **George Lucas** (14-V-1945).
- 58 años: nacimiento de **Dennis Hopper** (17-V-1936).
- 97 años: nacimiento de **Frank Capra** (18-V-1897).
- 135 años: nacimiento de Sir **Arthur Conan Doyle** (22-V-1859).
- 7 años: estreno de **"Star Wars"** (25-V-1977).
- 19 años: estreno de **"Alien"** (25-V-1979).
- 81 años: nacimiento de **Peter Cushing** (26-V-1913).
- 83 años: nacimiento de **Vincent Price** (27-V-1911).
- 11 años: estreno de **"Posesión infernal"** (27-V-1983).
- 86 años: nacimiento de **Ian Fleming** (28-V-1908).
- 37 años: fallecimiento de **James Whale** (29-V-1959).
- 64 años: nacimiento de **Clint Eastwood** (31-V-1994).
- 9 años: estreno de **"Re-Animator"** (31-V-1985).



litat, para aupar de nuevo uno de los festivales más importantes del mundo. Para muchos, la última edición fue un verdadero desastre que pudimos comprobar personalmente. Sinceramente, y en nombre de los aficionados que tienen la vista puesta en Sitges, suerte.

- **Gale Anne Hurd** (la ex-mujer de **James Cameron**) producirá **"Virus"** (nada que ver con el infumable film ya editado en video con el mismo título): otra historia de ci-fi, extraterrestres y marines, para la productora de **"Aliens"** y **"Abyss"**.
- Y a su vez, **Cameron** produce a su compañera **Kathryn Bigelow ("Le llaman Bhody")** en **"Strange Days"**, ambientada en el año 2000 y protagonizada por **Bono**, el cantante de **U2**. ¡Vaya pandilla! (Y **"Spiderman"** que no llega...).

Los dibujos andan tristes y de luto

Corren días tristes para el mundo de los dibujos y de la animación... En estas últimas semanas, primero murió a los 93 años de edad **Walter Lantz**, el creador en 1940 del "Pájaro loco" (alias Loquillo para nosotros). Autor de series de animación para la Universal (aunque también trabajó durante breve tiempo en los Estudios **Disney**), fue además el "papá" de personajes famosos en su día como Oswald el conejo, la tortuga Winchester, y el osito Andy Panda, entre otras series y creaciones. También murió **Frank Wells**, el 4 de abril, en un aparatoso accidente de helicóptero: junto con **Michael Eisner**, fue uno de los dos principales responsables del revitalizamiento espectacular de la Compañía **Disney** desde 1984 hasta nuestros días. Y por último, a principios de abril también falleció el español **José Escobar**, creador de personajes tan queridos y conocidos de todos en nuestro pais, como Carpanta, Zipi y Zape, o Petra.



Sorteo cupón cinemagia

En el sorteo entre todos los lectores que nos remitieron el cupón central de esta sección correspondiente al número 6, ha resultado ganador **Carlos A. Pérez (Madrid).** En breve recibirás en tu domicilio la maqueta del **"Tie-Interceptor"** prometida. Enviarnos vuestra opinión, sugerencias, top, etc., sobre esta sección, y este mes participaréis en el sorteo de otro caza "Tie" imperial, (ver página 51). Recuerda que además también puedes jugar en nuestro concurso de la página 72 (Concurso Cinemagia 8) y ganar una maqueta de la nave de Han Solo, **"El Halcón Milenario"** (o de paso, el concurso trimestral correspondiente a abril, mayo y junio).





MAS VOTADOS

1. **La guerra de las galaxias (=)**
2. **El imperio contraataca (=)**
3. **Alien (+)**
4. **Terminator 2 (=)**
5. **Aliens (+)**
6. **El retorno del jedi (-)**
7. **Blade Runner (-)**
8. **Terminator (+)**
9. **2001: Una odisea del espacio (+)**
10. **Akira (+)**

(=: se mantiene igual; +: sube; -: baja)

COMENTARIO AL TOP: Pese a que cada mes llegan más cupones/votos que en el mes anterior, las posiciones se afianzan. Después del "revuelo" organizado por nuestro TODO PANTALLAS número 5 ("Especial Star Wars"), baja -lógicamente- "El retorno del Jedi". "Alien", "Terminator 2" y "Aliens" suben y recuperan sus plazas anteriores. En el puesto 11 y fuera de la tabla se ha quedado "Posesión infernal". Y "La guerra de las galaxias" continua inalcanzable.



ESPECIAL MANGA

MADE IN JAPAN

El comic japonés o "manga" y el mundo que le rodea es la penúltima moda que invade nuestros momentos de ocio. Cuando el comic europeo anda de capa caída (comercialmente hablando) y los superhéroes USA se estancan, las editoriales españolas de comics han descubierto un nuevo filón en las toneladas de páginas que producen semanalmente sus compañeras japonesas.

El cómic japonés

La evolución del comic japonés desde su apertura a occidente a mediados del siglo XIX hasta la II Guerra Mundial es similar a la de cualquier país de nuestro entorno: una inicial influencia francesa e inglesa (del tipo "Punch"), pronto sustituida por el trabajo de los creadores de tiras diarias y "sundays" en los periódicos norteamericanos.

De la larga tradición visual japonesa comenzaron a aparecer los primeros elementos diferenciadores en el comic nipón. Los primeros "manga" propiamente dichos empezaron a incluirse en las revistas juveniles de los años 20 como **"Shonen Club"** y **"Shojo Club"** (Shonen es "chico" y Shojo, "chica"). Historias en color, fuertemente occidentalizadas, de unas 20 páginas por revista, que se recopilaban en tomos de tapa dura de unas 150 páginas. Si los americanos creaban por esta época el formato comic-book, los japoneses hacían lo mismo con el book-comic.

Todas estas perspectivas fueron truncadas por la guerra mundial y la derrota a manos aliadas. La postguerra trajo una serie de importantes cambios que darán nacimiento al manga actual. La necesidad de abaratar los costes condujo al abandono del color, los temas se volvieron escapistas, iniciando el gusto japonés por la ciencia-ficción y la fantasía y, especialmente, **Osamu Tezuka** comenzó a trabajar.

Osamutezuka

A **Tezuka** se reserva el título de "manga no kamisama" (Dios del manga), como creador del comic japonés actual. Sus personajes son simples, de grandes ojcs y brazos y piernas tubulares, muy en el estilo **Disney**, aunque sus fondos conservan la tradición realista; comenzó a dar a las onomatopeyas el papel preponderante que tienen hoy; introdujo técnicas del cine y convirtió la acción en algo más visual: los sucesos fluyen de viñeta en viñeta, como si una cámara acompañara a los personajes (produciendo, de paso, historias que se extendían durante cientos de páginas).

La obra de **Tezuka** marcaría a varias generaciones de mangakas o autores de manga, hasta su muerte en 1989. Sus creaciones **"El León Blanco"** y, sobre todo, **"Astro Boy"**, se cuentan entre las más conocidas de toda la producción japonesa. El mismo inició la relación del manga con la televisión, al convertirse en animador y crear series de sus obras, que han podido verse en todo el mundo (incluso España).

Manga, manga

¿Qué es lo que distingue el manga de un comic occidental? Uno de los principales elementos distintivos es su longitud. En la mayoría de los casos, un manga ocupa más de 2.000 páginas. Así, mientras un occidental tiene









que narrar su historia en un espacio corto, el japonés tiene sitio para experimentar con elementos puramente visuales, la estructura de la página, el montaje... Un mangaka puede "desperdiciar" varias páginas mostrando cómo se acerca el enemigo antes de iniciar la lucha propiamente.

Otro factor importante es el lenguaje japonés en sí mismo. Normalmente, el japonés se lee de derecha a izquierda y de arriba abajo (al reproducirse en occidente, los fotolitos deben invertirse), pero de hecho puede escribirse en cualquier dirección salvo de abajo arriba. Esto permite que los sonidos y onomatopeyas puedan apoyar el flujo de la narración, direccionándola.

Aún mayor flexibilidad la da el que en Japón se utilicen cuatro sistemas de escritura completamente distintos. Los ideogramas chinos, dos sistemas silábicos (el suave hiragana y el angular katakana) y el alfabeto latino. Así, si en un manga el que habla es chino, sus textos se escriben en ideogramas verticales; si es occidental, en katakana horizontal (el katakana se reserva para escribir palabras extranjeras).

Los títulos suelen ir en ideogramas o en inglés (un idioma con enorme penetración en Japón). Las onomatopeyas de sonidos estridentes y ásperos también van en katakana. Si el sonido es más suave o sutil, se usa el hiragana. En las representaciones de sonidos, las convenciones japonesas son mucho más amplias y expresivas que las occidentales: hay onomatopeyas para varios tipos de lluvia (Botsun, Botsun; Para Para), para la caída de las hojas (Hira, Hira), para cuando alguien se sonroja (Po), incluso para la erección de un pene (Biin).

Otra característica del manga es la simplicidad de sus líneas, en casos motivada por el hecho de que el tiempo de lectura medio de una página por parte de un japonés (que se encuentran entre los lectores más rápidos del mundo) sea menor de 4 segundos. También destaca el uso de la caricatura. Es normal que en una historia de tono realista el personaje protagonista sea claramente caricaturesco o que se usen personajes deformados para contar una historia muy seria.

La industria del manga

El vehículo básico del manga son las revistas, aunque este nombre no les cuadra mucho a la mayoría de ellas. Las de mayor circulación y éxito son las **"Shonen"** (chicos). Contienen unas 350 páginas, pegadas y con lomo. Su aspecto y tamaño es muy parecido al de una guía de teléfono. En ellas se incluyen entre 10 y 15 historias, normalmente capítulos de una serie. Entre las más conocidas están el **"Shonen Jump"** y el **"Shonen Magazine"**, que alcanzan los 4 millones de ejemplares de venta semanales.

Las portadas son a todo color y extremadamente chillonas. Las páginas iniciales (tres o cuatro), también son a

4

5



1. Portada del manga "Ah! My New Godless": ¡1.014 páginas! 2. Un buen ejemplo de manga Shojo (para chicas): "Maison Ikkoku". 3. Mangas de todo tipo: shojos (chicas) y shonen (chicos). 4. Astro Boy, de Osamu Tezuka. 5 y 6. "Akira", de Katsuhiro Otomo: cartel y manga. El inicio de la invasión japonesa y ya un clásico.







7

color. Luego vienen unas cuantas a dos tintas (tradicionalmente, negro y rojo sobre blanco) y el grueso lo constituyen páginas de papel de baja calidad, en diversos colores (azul, verde, amarillo, sepia) e impresos en negro. También existen magazines mensuales como el **"Afternoon"**, de **Kodansha** que supera las 1.000 páginas por número.

Junto a ellos están los magazines **Shojo** (para Chicas), muy similares a los anteriores, pero de temática romántica y portadas en tono pastel, y aquellos destinados para el público adulto, que también se dividen en "para hombres" y "para mujeres". Estos suelen cuidarse algo más, son de extensión algo menor y van grapados en lugar de pegados. Uno de los más importantes por la gran calidad de sus series es el **"Weekly Morning"**, de **Kodansha**, donde se publican las andanzas del dinosaurio con más mala idea de la historia: Gon.

Toda estas revistas son de "usar y tirar" (muchas de ellas se venden en máquinas automáticas, como las de refrescos): los coleccionistas esperan a que aparezca la recopilación de su serie favorita en volúmenes de 100 a 150 páginas, tamaño libro de bolsillo, sobre papel de calidad y normalmente con sobrecubierta. Estos "volúmenes" son los que finalmente configuran la serie.

8

El amine

Sin embargo, si este artículo es publicado en España, el responsable es el "anime", (animación o dibujos animados, como se quiera). El fenómeno manga se hubiera quedado en algo local (y habría sido mucho menor) y, a lo sumo, en presa de sesudos especialistas de no ser por su relación con las series animadas y el poderío de la industria nipona del anime en todo el mundo.

La animación japonesa es más reciente de lo que podría creerse. A causa de la dura postguerra, el fenómeno comienza en la década de los 50, con la aparición de los primeros cortos destinados al cine. La primera serie para televisión se emitió en 1963 y fue filmada en blanco y negro por **Mushi Productions**: se trataba de **"Astro Boy"**, del maestro **Tezuka**, a la que pronto seguiría la versión, ya en color, de **"El León Blanco"**. Así, el creador del manga marcaría también su relación con el mundo de la animación.

Al igual que el manga, la animación japonesa no es un producto de consumo infantil exclusivo. Hay un público adulto al que satisfacer y esto permitió un enorme desarrollo de los estudios: **Mushi Productions, Tatsukono, Nippon Sunrise, Toei**... Entre todos ellos, se producen numerosos largometrajes destinados a la pantalla grande y que compiten en los cines con gran éxito con las películas de imagen real.

De ellas, la más conocida y responsable parcial del boom japonés que vivimos es **"Akira"**, de **Katsuhiro Otomo**, una oscura fábula futurista de gran violencia y uno de los pináculos de la animación mundial. Su éxito es tal que nos ha permitido verla en los cines españoles e incluso se ha "ganado" su emisión en Canal+... además de la edición de una cuidada versión en comic.

Sin embargo, la gran fuerza del anime, al menos de cara a occidente, la constituye su faceta televisiva. Semanalmente, se emiten en Japón del orden de 40 series de animación (por cierto, completas, de forma ordenada y respetando los horarios de emisión). La gran mayoría de ellas se basan en mangas de éxito. De esta manera, las revistas de comics se convierten en una especie de "banco de pruebas", del que se extraen las mejores ideas y se llevan a la pantalla.

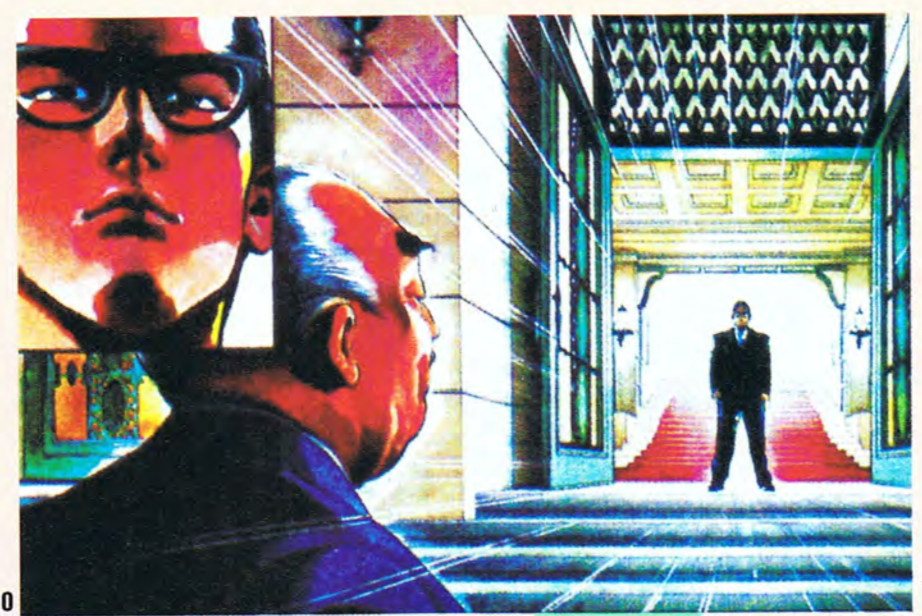
Cuando una serie tiene éxito, esto produce un efecto de rebote y obliga al autor (que normalmente mantiene el control sobre sus creaciones) a sacar nuevas secuelas de manga y "anime". Simultáneamente, aparecen productos de merchandising y juguetes (desde maquetas, que en Japón tienen un éxito arrollador, hasta muñecas o pijamas). Las bandas sonoras se editan en disco (actualmente, compact-disc) y alcanzan elevadas cifras de ventas.

9



7. Un juego para CD-Rom de Ranma 1/2, en versión original. 8. "Campeones", emitida hace algun tiempo en televisión. 9. "Slam Dunk", ambientada en el mundo del baloncesto: anime, manga, y pronto, videjuego para consolas. 10. Portada de "Santuario", edición en inglés. 11. "Urotsukidoji II". 12. Robot Gundam, de Bandai: series que nacen para vender maquetas y juguetes, y viceversa.

Especial manga

10


Este fenómeno es de tal magnitud que muchas casas de juguetes, como Bandai, co-producen gran número de series para vender sus productos.

Más recientemente se ha impuesto un paso más de comercialización, tan rentable como los anteriores: la transformación de la serie en juego para consola u ordenador. En cualquier caso, este paso parece restringido a series que permiten juegos de lucha, estilo **"Street Fighter"** o de deportes. Así, los seguidores de todo el mundo pueden luchar con sus personajes favoritos, como **Goku** o **Ranma** contra sus enemigos en sus respectivos manga/anime.


11

La cada vez mayor implantación de consolas ha creado también el efecto inverso y ciertos juegos de éxito se han visto trasladados al anime y al comic. El caso más claro es el de **"Dragon-Quest" ("Las Aventuras de Fly"** para nosotros), con personajes diseñados por **Akira Toriyama**. Más reciente es el caso de **"Street Fighter"**, el juego de combate con más adeptos del mundo, que ya cuenta con comic y serie.

En los 80, junto a los largometrajes para cine y las series de televisión, apareció un tercer producto anime, el **OAV** u **OVA**, que de las dos formas puede escribirse. Esta "Animación Original para Video", como podría traducirse, son mediometrajes que toman los personajes de una serie de éxito y desarrollan historias alternativas o abundan en determinados detalles. Los **OAV** se venden directamente en formato video (o láser-disc) y solo posteriormente pueden ser emitidos en televisión.

El éxito de los **OAV** ha sido impresionante y el ritmo de producción es extremadamente elevado (entre 10 y 20 mensuales). Además, ha producido un interesante sub-producto editorial, el "anime-comic", un volumen similar a las recopilaciones de manga, en el que las viñetas las constituyen fotogramas de la película a los que se le añaden bocadillos, al estilo de las antiguas fotonovelas. Además, los anime-comics han devuelto el color a los lectores japoneses tras 40 años de blanco y negro.

La afición por el anime ha motivado la aparición de numerosas revistas especializadas, que se encuentran, con los manga, entre las publicaciones más vendidas en Japón. La más veterana es **Animage (1978)**, a la que acompañan otras como **Animedia, Out, New Type, Anime-V**... (también hay revistas especializadas en juegos de ordenador, como **Virtual Jump**). Estas revistas son bastante más caras que los manga (entre 500 y 1.000 Pts, frente a las alrededor de 100 Pts), pero están mucho más cuidadas.

Generalmente, son de formato grande, con la mayoría de las páginas a todo color, en papel satinado y un delirante despliegue gráfico. Incluyen resúmenes de los episodios emitidos, previews, entrevistas, bocetos de las series y OAVs, y rankings: de las series de más éxito, pero también de los per-

12



13

sonajes más apreciados, tanto masculinos como femeninos. Además, suelen incluir carátulas para cintas de audio, pegatinas, posters (hay tal cantidad de regalos, que muchas vienen sujetas con una goma elástica, para evitar que se pierdan).

Ideas para un manga

Pero, ¿de qué tratan los manga (para evitar complicaciones, no haremos distinción entre manga y anime; normalmente una serie de éxito disfruta de las dos facetas, y cualquiera de ellas puede ser la inicial)?. Los temas son tan amplios como los lectores, aunque hay una serie de categorías bastante establecidas. Los manga de samurais por ejemplo, son el equivalente nipón del western americano. Ejemplos de gran calidad son "Wolf and Cub", de Koike y Kojima o "Ninja Bugeicho", de **Sampei Shirato**, uno de los maestros del comic histórico. De este mismo autor se editó en España la serie **"Kamui"**.

14

El manga bélico es prácticamente inexistente en uno de los países que más a pecho se ha tomado el anti-militarismo y se centra en la parafernalia mecánica (sobre todo aviones). Cercanos a los comics de samurais (ya que mantienen los valores del bushido o "camino del guerrero") son los de Yakuzas (gangsters). Accesibles al lector español están algunas de las mejores obras del dibujante Ryochi Ikegami, Crying Freeman, con guión de Koike y Santuario, con Fujimura. Golgo 13, de Takao Saito es otro manga de gran calidad, de temática cercana a la de yakuza.

Los manga sobre deportes (en la forma en que lo entienden los japoneses, como una entrega total al equipo, cercana a los valores samurais) tienen gran repercusión en Japón y han contagiado a occidente. El éxito de **"Campeones" (Captain Tsubasa** en Japón) hace unas temporadas en su pase por **Tele 5** es buena muestra de ello. Hay series de béisbol, boxeo, voleibol (**"La pandilla de Julia"** tuvo un importante impacto en España), sumo, fútbol americano... Actualmente, **"Slam Dunk"**, ambientada en ambientes baloncestístico y publicada en Shonen Jump, ocupa los primeros puestos en los rankings. Tiene versión animada y verá pronto un lanzamiento en consola.

Trataremos el comic romántico en la sección dedicada a las mujeres mangakas, pero citamos aquí a **"Kimagure Orange Road"** (Johnny y sus amigos), de **Izumi Tsumoto**, por su importante repercusión es nuestro país y a **"Video Girl Ai"**, recientemente publicada en España, sobre las andanzas de una chica que sale de un vídeo para ayudar a un chico con problemas amorosos. No tenemos espacio para otros géneros, como los de oficinistas o exámenes y los más realistas y comprometidos, aunque no dejamos de hacer referencia a **"Gen Desnudo"**, de **Nakazawa**, serie autobiográfica escrita por un superviviente de Hiroshima, que cuenta con una fundación internacional para su difusión.

Hay que señalar que en Japón también se hacen series específicamente para niños pequeños. La más exitosa es sin duda **"Doraemon"**, de **Fujio-Fujiko** (que está siendo emitida y cuya versión en comic acaba de aparecer) sobre un gato robótico de otra dimensión, capaz de extraer de un bolsillo los más increíbles artilugios.

Naves, robots y batallas intergalácticas

Pero cuando se habla de manga, se habla sobre todo, con más o menos razón, de ciencia-ficción, robots, naves espaciales y guerras intergalácticas. La ciencia-ficción hizo su aparición en el manga desde los tiempos primigenios con **"Expedición a Marte"**, de **Taro Asahi (1940)**. Y el manga de mayor éxito, **"Astro Boy"** de **Tezuka**, inaugura el género de robots, en su vertiente más humana.

Sin pararnos en mayores detalles, los manga de "mecha" (palabra que expresa tanto robots como maquinas complejas; existen estudios dedicados únicamente al diseño de "mechas") tuvo su pináculo en la obra de **Go Nagai ("Mazinger Z"** o el más reciente **"Venger Robo")**, en la que titánicos autómatas defendían a la humanidad de sus acérrimos enemigos.


15

Una variante fantástica de los robots es la de los guerreros con armadura, de los que la más conocida en España



13. *"Macross": la versión anime ha aparecido recientemente en nuestro país. 14. "La batalla de los planetas": una de las primeras series de anime llegadas a nuestros televisores. 15. "3x3 ojos", primera parte. 16: La serie de mangas "Dominion": la versión anime también está disponible en nuestro pais. De lo mejorcito del sorprendente Shirow. 17. "Slam Dunk": anime, manga y, pronto, videojuegos para consolas.*

es **"Los Caballeros del Zodíaco" (Saint Seiya)**, aunque aquí se han podido ver otros ejemplos, como **"Los Cinco Samurai"**. En estas, la armadura suelen tener orígenes místicos y las narración circula más por lo fantástico que por lo tecnológico.

El género "mecha" dio un giro importante a raíz de series de "anime" como **"Mobile Suit Gundam" (1979)**, más marcadamente futurista y en el que protagonismo pasaba de las máquinas a sus tripulantes. Gundam tuvo numerosas secuelas y "spin-offs" (series colaterales), así como una de las producciones de merchandising más numerosas del mercado, especialmente en maquetas de robots.

El siguiente paso vino de la mano de **"Macross"** (cuya animación sigue siendo ejemplar, a pesar de ser realizada hace 10 años). **"Macross"** es conocida en occidente por ser el origen de **"Robotech"**, aunque para hacer esta serie, los americanos usaron material de tres series distintas (**"Macross"**, **"Southern Cross"** y **"Mospeada"**), ocasionando importantes cambios en el guión original. En nuestro país se está publicando actualmente la versión en comic de la secuela **"Macross II"**. En **"Macross"**, el diseño de naves y en especial el del robot-avión Valkyrie o Veritech (en versión USA) alcanzó una de sus cumbres.

Otra serie de impacto fue la aquí conocida como **"Comando G"** o **"Batalla de los Planetas"**, uno de los ejemplos de como occidente maltrata las series japonesas, ya que fue adaptada, cambiada y cortada en numerosas ocasiones. Otras obras clásicas son **"Galaxy Express 999"** (que fue emitida por **Canal+**) y **"Captain Harlock"** de **Reiji Matsumoto**, **"Gundam"**, una de las series con más secuelas y más compleja de seguir, **"Version"**, de **Hisashi Sakaguchi** o **"Venus Wars"** de **Yoshikazu Yasuhiko**.

Recientemente, se ha podido ver (en video) y leer en comics una obra fantástica-demoníaca (subgénero muy apreciado en Japón) que ha tenido bastante impacto, **"3x3 Ojos"**, de **Yuko Takada**. Finalmente, de entre los autores actuales de manga de ciencia-ficción y uno de los más conocidos en España, destacamos a **Masamume Shirow**, cuyas obras (**"Dominion"**, **"Patrulla Especial Ghost"**, **"Appleseed"**...) contienen elementos "mecha", un ambiente cyberpunk y numerosas referencias a la mitología clásica.

Manga en occidente

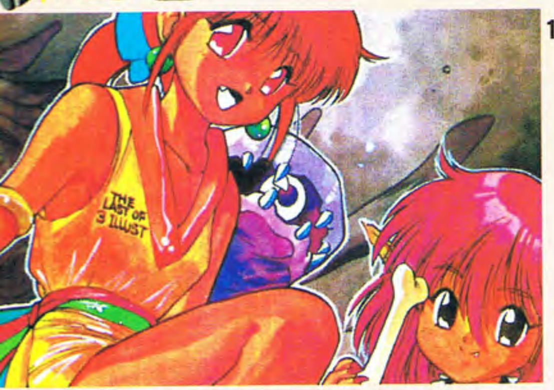
El manga se introduce en occidente por dos caminos. Uno, por los aficionados a la ciencia-ficción, que encuentran en Japón una fuente inagotable para su tema favorito. Otro, a través de las series de TV aireadas en nuestros países. El pionero fue Estados Unidos, aunque el fenómeno fue casi simultáneo en Europa (especialmente Italia). La animación japonesa era por los años 70 mucho más barata que los estudios norteamericanos y las grandes cadenas comenzaron pronto a emitir las series de mayor éxito.

En el caso de España, una de las primeras fue **"Meteoro" ("Speed Racer"**, en versión USA), de tema automovilístico y que solo los más mayores recordarán. Le siguieron las lacrimógenas y mucho más exitosas **"Heidi"** y **"Marco"**. Y, finalmente, **"Mazinger Z"**, uno de los grandes éxitos de Japón fuera de sus fronteras y que trajo por nuestros lares una de las temáticas

17







18



19

más queridas de los japoneses: los guerreros-robot.

"Mazinger Z" se basaba en el manga de **Go Nagai**, publicado en **Shonen Jump** y la animación era de **Toei.** En nuestro país, su "violencia" y frases como "pechos fuera", pronunciada por LA robot Afrodita-A produjeron un importante escándalo, que hicieron que solo se emitieran 30 de los casi 150 de los que consta la serie y su secuela. Es interesante hacer notar que en Francia, el inicio del boom japonés no vino de la mano de Mazinger, sino de una "copia" realizada por el mismo autor y estudio: **"Goldorak"**.

Sería imposible trazar aquí una historia de cómo los japoneses invadieron paulatinamente las emisiones televisivas infantiles (en muchos casos, de forma errónea, ya que muchas series están pensadas para mentalidades más maduras). Solo hace falta mirar cualquier cadena en esa franja horaria para constatar que su victoria es completa...

"Pero, esto es historia primitiva", dirá algún avispado lector. "¿Qué ha ocurrido desde entonces para general el boom actual del manga?". Bueno, podemos hacer una larga lista de causas, desde el hastío de los lectores de comics por las historias que llegan de USA, hasta la búsqueda de temáticas que salieran del típico superhéroe, pero podríamos resumirlo en dos palabras inglesas: **"Dragon Ball"**.

Akira Toriyama es un mangaka que comenzó su carrera a finales de los 70. Su primera obra de éxito fue **"Dr.Slump"**, que narra las vivencias en Villa Pingüino, situado en un indeterminado tiempo y espacio, que decididamente no son los nuestros. Entre sus habitantes se incluyen extraterrestres, animales antropomórficos y, especialmente, un robot con forma de niña y superpoderes llamada Arale. El estilo de **Toriyama**, de líneas simples, pero detallista, deformando las proporciones, y su febril imaginación catapultó la serie y su adaptación televisiva a los primeros puestos.

Sin embargo, su gran éxito lo constituye **"Dragon Ball"**, en la que abunda en las características de **"Dr.Slump"**. A estas alturas, no vamos a hacer un resumen de las aventuras de **Goku** (que significa "mono") y sus amigos tras las Bolas de Dragón, los continuos campeonatos de Artes Marciales y sus luchas cósmicas, que aún se publican en el **"Shonen Jump"** y que van por el volumen 36. Baste señalar que su inmenso éxito tras su emisión por las televisiones autonómicas y las enormes ventas del comic-book semanal en España constituye el punto de partida de la mangamanía.

El impacto de este comic es fácil de comprender si echamos un vistazo a las estanterías de cualquier librería especializada antes y después de este fenómeno. Antes, los aficionados al comic más jóvenes debían conformarse con las ediciones de comic de superhéroes americanos Marvel y DC, estancados tras su eclosión de los años 80, los álbumes de comic "europeo", destinados a adultos, y comics de corte humorístico nacionales, estilo Superlopez y el "revival" de Mortadelo. El éxito de comics algo distintos, como los derivados de las películas **"Alien"** y **"Terminator"** hacían presagiar la búsqueda de nuevos temas.

¿Qué es lo que ofrece el manga? Comics fáciles de leer, extremadamente visuales, llenos de acción, con ciertos toques de sexo (en ocasiones, algo más que un toque), con personajes que, por más raros que sean, están más cerca del lector que los superhéroes, ya que en muchos casos son de su edad y que, además, explotan el ambiente multimedia en el que los nuevos lectores han crecido. Así, las aventuras del personaje favorito pueden seguirse en el comic, en la tele, en el video, en la consola... Y, se nos olvidaba, también incluyen historias para chicas.

20

Usagi Tsukino

LA TRADICION PICTORICA JAPONESA

Japón proyecta al mundo una imagen de nación ecléctica, que aúna tradiciones milenarias con tecnología punta. En este sentido, el manga, con su profusión de elementos futuristas, constituye el digno heredero de una larga historia pictorica popular. Así, el origen del comic japonés se sitúa en los Chojugiga, rollos del siglo XII atribuidos al sacerdote Toba, en los que aparecen animales antropomórficos parodiando actitudes de la época. Posteriores son los Zenga (imágenes Zen) que se dibujaban para ayudar al espíritu a desprenderse de la realidad mundana; para ello reflejaban el absurdo de la realidad, convirtiéndose en un precedente de la caricatura socio-política.

En el XVIII, las clases bajas disfrutaban con impresiones litográficas sueltas, los Ukiyo-e, que representaban escenas costumbristas, o los shunga, claramente pornográficos. Estas litografías se recopilaban en folletos que se denominaron Toba-e (Ilustraciones de Toba). También en forma de libro aparecieron los Kibyoshi, con un hilo narrativo a través de las imágenes, y que evolucionaron de las ilustraciones de fábulas infantiles. También el antiguo arte de la caligrafía, que aún se práctica, tiene que ver con esta preferencia por lo visual. Y los ideogramas que conforman una importante parte del idioma son, en su origen, representaciones pictóricas de la realidad que representan. Así, para el maestro Tezuka, hacer un manga, más que dibujar era "escribir una historia con un tipo único de símbolos".



21 **Las chicas son guerreras**

En efecto, el manga ha devuelto uno de los sectores más enormes y desatendidos al mundo del comic: las féminas. En Japón existe una gran tradición de manga femenino. Ya comentamos que hay numerosas revistas **"Soho"**, para chicas, hechos en muchos casos por mujeres, aunque en un principio el género estuviera dominado por hombres, como en casi todo el mundo.

Este estado de cosas pronto evolucionó y dio paso a muchas mujeres mangakas, que finalmente desbordaron los límites del Soho manga y pasaron a hacer comic general. Actualmente, Japón es uno de los lugares donde el éxito de las mujeres en el comic es mayor. Entre las pioneras, cabe destacar a **Machiko Hasegawa** y su **"Sazae-San"**, que no es tanto un manga como una "family-strip", que cuenta las andanzas de un ama de casa, Sazae, en tiras diarias que se publicaron en periódicos entre 1946 y 1974.

Fue a finales de los 60 cuando hubo una auténtica explosión. Mujeres que crecieron con comics como **"El Caballero Princesa"**, del maestro **Tezuka**, comenzaron a trabajar. Series como **"La Rosa de Versalles"** (sobre la Revolución Francesa), de **Machiko Satonaka, "La Pandilla de Julia"** (vista en **Tele 5**), de **Chikako Urano** o **"Fire!"** (ambientada en el ambiente libertario de los 60), de **Hideko Mizuno**, perfeccionaron el comic femenino en Japón.

El comic para chicas tiene caracteres distintivos. Por un lado, se enfatizan los aspectos románticos y sentimentales, por otro, los dibujos alcanzan un grado de abstracción mayor que en el comic para chicos. Figuras más grandes rompen la estructura de viñetas para poder presentar con mayor detalle las vestimentas de las protagonistas. El diseño de los personajes también es especial y destacan sus ojos, desproporcionadamente grandes, y con numerosos reflejos (incluso estrellas) en las pupilas.

El primer gran éxito fuera de las fronteras niponas lo constituyó la serie **"Candy Candy"**, de **Rumiko Igarasi.** El éxito de su pase televisivo en España permitió su aparición como comic, convirtiéndose en uno de los primeros mangas auténticos en ser publicados en España (1984). En la actualidad, son muchas las autoras de manga de éxito. Por citar algunas, ahí están **Moto Hagio, Mariko Iwadate** o **Yasoko Aioke.**

22

23

18 y 19: "3x3 ojos", de Yoku Takada: muy fuerte. 20: "Sailor Moon": serie típica para chicas. 21: "Dr. Slump", de Akira Toriyama: el mismo creador de la famosa "Dragon Ball". 22 y 23: "Dragon Ball": el líder indiscutible en todos los medios (manga, anime, videojuegos).





24 Otras obras suyas son **"Maison Ikkoku"** (o "Julia, je t'aime"), más claramente sentimental, la reciente **"Mermaid Forest"**, de corte fantástico y especialmente, **"Ranma 1/2"**, que aún continúa en Japón. **"Ranma 1/2"**, una de las mejores combinaciones de historia sentimental y acción, cuenta la historia de Ranma, un chico que cuando se moja con agua fría se transforma en chica y tiene que usar agua caliente para volver a su estado masculino. En cualquiera de sus estados, es perseguido por miembros del sexo contrario. Con un enorme éxito en forma de serie, comic y **OAV**, compite con **"Dragon Ball"** en los gustos del público español.

25

26



24 y 25: "Wicked City: la ciudad maldita", de Yoshiaki Kawajiri, relata las acciones del grupo conocido como la 'Guardia Negra'. 26: "Sailor Moon". 27 y 29: "Urotsukidoji": Probablemente es uno de los animes más fuertes llegados a nuestro país. 28: "Robot Carnival": De Otomo a Nakamura pasando por los más célebres maestros de la animación japonesa. Nueve maestros reunidos para los amantes del arte y la aminación. 30: "Doomed Megalopolis".

Sin embargo, la más conocida en nuestro país es hoy por hoy **Rumiko Takahashi**, una de las que ha salido del estricto "shojo manga" para realizar obras eclécticas que gustan a todos por igual. Su primer trabajo de importancia es **"Lum"** (recientemente editada en España), sobre las andanzas belicoso-sentimentales de una extraterrestre en nuestro planeta y cuya serie animada fue una de las principales competidoras de **"Dr.Slump"**.

Una serie equivalente, aunque con mayor énfasis en lo sentimental y con superpoderes de por medio, es **"Sailor Moon"**, de **Naoko Takeuchi**, que actualmente puede verse en nuestras pantallas y que está alcanzando altas cotas de popularidad.

27





28



9

Manga, aquí y ahora

En la actualidad, en España pueden seguirse numerosas series de manga a través de las distintas televisiones (**"Ranma 1/2", "Dragon Ball", "Sailor Moon", "Doraemon"**...), muchas de las cuales pueden también leerse en los comics que editan en España las editoriales **Planeta-Agostini, Norma** y otras. Para impacientes, siempre queda la posibilidad de adquirir versiones inglesas. Las editoriales **Viz, Antartic** o **Dark Horse** publican mangas como **"Ranma 1/2", "Version", "Venger Robo"**... (curiosamente, **"Dragon Ball"** no ha aparecido en los USA). También se pueden conseguir revistas de anime en inglés, como **"Animerica", "Mangazine"** o **"Anime UK"**.

Para los más exigentes, a través de las tiendas especializadas en comics pueden encontrarse muchos manga originales japoneses, incluyendo el **"Shonen Jump"** o el **"Mensual Afternoon"**, así como tomos recopilatorios y las principales revistas de anime (**Animage, Animedia, Out**...).

Los Otakus (aficionados) españoles no han tardado en organizarse y dar a la luz sus propios fanzines, fuente indispensable de documentación para muchos. Hay muchos de ellos como **"Mangazone", "Otaku Press", "Japan Anime Fanzine"**... incluso existe un "prozine" (revista semiprofesional) llamado **"Tsuzuki"**, cuyos tres primeros números presagian una gran calidad.

En el capítulo de vídeo, el panorama ha mejorado últimamente gracias a la labor de **Mangavideo**, la empresa que ha comenzado a comercializar en España algunos de los mejores **OAV** y películas que se han realizado en algunos tiempos (**"Urotsukidoji", "Venus Wars", "3x3 Ojos"**) y que a través de su filial **Anime Video** ha puesto a la venta la mayoría de los **OAV** de **"Dragon Ball"**.

Todo parece indicar que los japoneses han llegado para quedarse y que, lejos de ser una moda pasajera, el manga se ha convertido en una nueva forma de hacer comic y animación. A nivel comercial se ha revelado como una de las formas más rentables de hacer ocio y mucho tienen que moverse los creadores europeos y americanos para volver a recuperar las posiciones que ocupaban antes de la mangamanía.

EUSEBIO R. ARIAS

Un artículo de estas características no permite más que una panorámica muy general de un fenómeno tan extenso como el manga. El autor ruega que se disculpen las inevitables lagunas y el haber despachado de un plumazo hechos y obras muy significativos, al tiempo que recomienda, para aquellos que quieran profundizar en el tema, un libro esencial: **"Manga! Manga!, The World of Japanese Comics"**, de **F.L.Schodt**, de la editorial **Kodansha**.

30







Breve diccionario del Manga

- **ANIME.-** Animación, Dibujos Animados. Normalmente, se reserva para designar la animación japonesa, la mayor potencia mundial en este campo.
- **ANIME-COMIC.-** Una especie de fotonovela, realizada a partir de las imágenes de una serie u OAV, en formato libro de bolsillo y a todo color.
- **HANGURI ATISTO.-** Aspirante a mangaka
- **MANGA.-** Comic, caricatura o animación. En el presente artículo, se usa para definir todo el mundo complejo del ocio japonés. Acuñado en el siglo XVIII, significa literalmente "imágenes (ga) involuntarias (man)"
- **MANGAKA.-** Autor de mangas (él o ella). Los mangakas de éxito se encuentran entre los pocos creativos del comic y la animación que se pueden hacer muy ricos con su trabajo, gracias fundamentalmente a los dividendos derivados del merchandising.
- **MECHA.-** Neologismo. Hace referencia a los robots y naves ultra-tecnológicos que invaden todo el manga. Existen Estudios gráficos dedicados al diseño de "mechas" e incluso revistas especializadas en ellos, como la americana "Mecha Press".
- **TEZUKA, Osamu** (1927-1989).- El creador del manga en su concepción actual y de su relación con el anime. Durante toda su vida dibujó algo más de 150.000 páginas de comics.
- **OAV/OVA.-** Animación original para vídeo. Mediometrajes de animación que se venden directamente en formato vídeo. Un fenómeno de los 80, que ha alcanzado enormes proporciones.
- **OTAKU.-** Aficionado al manga. Los Otakus y sus clubes tienen un importante peso específico en Japón y en todo el mundo.
- **SHOJO.-** Chica, muchacha. Por extensión, comics dedicados a las féminas más jóvenes.
- **SHONEN.-** Chico, muchacho y sus comics. Aparece en el título de las revistas de comics de mayor circulación en el mundo.
- **YAKUZA.-** Gangster, mafia japonesa. El género de manga que trata de ellos. Palabra extendida internacionalmente.

EUSEBIO R. ARIAS



Sorteo Anime

¿Te gustaría ganar estos seis videos?

Ahora tienes la posibilidad de ganar una colección completa de las primeras seis películas de esta alucinante serie. Para participar sólo tienes que enviar una carta o tarjeta con el triángulo original -no vale fotocopia- de la esquina de la página 52 (ESTO ES MUY IMPORTANTE), y un papel con tus datos personales y dirección completa, y el título de 10 mangas o animes, editados o emitidos por televisión en nuestro país. ¡Chupado! Puedes animar a tus colegas a que también participen, e ir "a medias" en el reparto de películas en el caso de que os toque...



La colección sorteada constará de los títulos:

1. EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE
2. DOMINION TANK POLICE ACTOS I & II
3. VENUS WARS
4. UROTSUKIDOJI
5. DOOMED MEGALOPOLIS
6. 3X3 OJOS PARTE 1ª.

Al ganador, cuyo nombre saldrá publicado en el número 10 de TODO PANTALLAS, se le enviarán las seis cintas VHS gratis por correo, sin gastos de envío.

TODO PANTALLAS
(CONCURSO ANIME)
EDICIONES ESEUVE
C/ Batalla del Salado, 34, Esc. B- 1º A
28045 - MADRID

Hellraiser III

El infierno en la tierra



FICHA TECNICA
Director: Anthony Hickox
Guión: Peter Atkins
Fotografía: Gerry Lively
Música: Randy Miller
Efectos Especiales: Bob Keen/Image Animation

Los aficionados al Terror de algunas ciudades de nuestra geografía han tenido la suerte de poder visionar por estas fechas la última entrega de la saga **"Hellraiser"**. Y decimos "la suerte", porque a más de un lector le va a flipar saber que alguna película impactante de nuestro género en los últimos tiempos, como **"El ejército de las tinieblas"** por ejemplo, aún no ha logrado ser estrenada en la mitad de ciudades de este país... Qué triste, ¿verdad?

En fin, volviendo al tema. Para los afortunados que no tengan que esperar a la edición en video ya está aquí **"HELLRAISER III: EL INFIERNO EN LA TIERRA"**: las nuevas aventuras de los cenobitas y, sobre todo, de su líder Pinhead en su busca constante del placer y el dolor.

Recordemos que el primer **"Hellraiser"** fue rodado en Londres en 1986, marcando el debut directivo del autor, guionista e ilustrador **Clive Barker**, un auténtico devorador/creador de todo lo macabro y lo fantástico, y que fue descrito en su dia por el propio **Stephen King** como "el futuro del horror". **Barker** estaba harto y descontento de las adaptaciones anteriores de sus libros a la pantalla (**"Mundo subterráneo"**, **"Rawhead Rex"**), así que decidió dirigir él mismo: es el caso también de la olvidable **"Razas de noche"**. Con un bajo presupuesto y un casting desconocido, **"Hellraiser"** logró llamar la suficiente atención de crítica y público como para ganar algunos premios y dar bastante dinero en taquilla y videò. Fue una interesante y sorpresiva propuesta en su día.

Dos años más tarde se rodó **"Hellbound: Hellraiser II"**, en la que **Barker** ya simplemente participaba como productor ejecutivo. Aunque tiene un buen arranque, a la mitad de película el guión empieza a decaer sin parar hasta el final. Y ahora llega esta tercera entrega, que cuenta con el beneplácito del propio **Barker**, y que difiere en el tratamiento respecto a las dos anteriores.

Si bien las dos primeras entregas de esta trilogía giraban quizás más en torno a los personajes "humanos", ahora la historia se centra alrededor del amigo Pinhead, en su intento de dominar al mundo con ayuda de sus masoquistas colegas. En cualquier caso, está claro que el protagonismo (¡y el merchandising, por supuesto!) de la saga ha quedado centrado desde el principio en este particular personaje, que ya ha quedado incorporado sin duda a los mitos del terror de los 80/90. Hay quien afirma -una legión de fans- que Pinhead no sólo no tiene nada que envidiar al amigo Freddie Krueger, sino que encima le supera ampliamente en cuanto a "seriedad y capacidad para asustar" sin tener que recurrir a payasadas y chistes más o menos ocurrentes en el guión...

Pero en **"HELLRAISER III"** también serán interesantes para el aficionado los nuevos amigos de Pinhead, unos seres que incorporan a su físico algunos "complementos ideales" para la vida moderna... "Barbie", el lanzallamas; "Compact Disc", probablemente el primer asesino a base de CD's de la historia del terror; "Cabeza de Cámara", un auténtico profesional de la cámara que sabe llegar con su objetivo hasta el mismísimo centro de la noticia (o mejor dicho, del cráneo de sus víctimas); o "Fumadora", una colega que puede seguir con su pasión por el tabaco incluso después de convertida en cenobita.

En fin, de nuevo una propuesta interesante en el desolado panorama del terror cinematográfico actual, para fans de Pinhead y demás cenobitas, y aficionados en general. ¡Ah! Y si te encuentras algo así como un cubo 'Rubik' para jugar por la calle, en una sala de fiestas, o dónde sea: por favor, ten las manitas quietecitas y no lo toques. ¡No sabes la que se puede armar...!



El director de todo esto es **Anthony Hickox**, quien ya realizó títulos -no muy afortunados, por cierto- como **"Waxwork"** (Museo de cera, 1986), **"Sundown: The Vampire retreat"** (1988) y su último trabajo, **"Waxwork II: Lost in Time"**. Actualmente produce **"Los chicos del maíz III"**, dirigida por su hermano **James**. Se rumorea que **Anthony Hickox** ha sido elegido para dirigir, cuando acabe esta producción, un nuevo remake de **"La Momia"**, para la **Universal**. Pinhead es interpretado por el mismo actor que en las dos entregas anteriores: **Doug Bradley**, amigo personal de **Clive Barker** desde la escuela.

CONCURSO CINEMAGIA 8

1

2

PREGUNTA 1: ¿A qué serie ó saga (de televisión ó cine) pertenece cada una de estas dos maquetas?
PREGUNTA 2: ¿Cómo se llama cada una de las dos naves en sus respectivas serie ó saga?

Algunos de lectores más acérrimos de CINEM GIA son demasiado sagaces y se quejan de "fácil" que han sido nuestros últimos concurso Bien, a ver qué os parece en esta ocasión: va naves.

Contesta claramente y envía tu carta con tus datos en u sobre dirigido a:

TODO PANTALLAS
(CONCURSO CINEMAGIA 8)
Ediciones ESEUVE
c./ Batalla del Salado, 34. Esc. B-1º A.
28045 - MADRID

Entre todas las respuestas acertadas que llegu a la redacción antes del 5 de junio se sortea una alucinante y enorme maqueta de la nave Han Solo en "**Star Wars**": **el "Halc Milenario"**. El nombre del ganador se hará p blico en el número de julio. Todas las contes ciones correctas serán archivadas y pasarán concurso trimestral, con todos los acertantes los concursos de abril (7), mayo (8) y junio (Los ganadores del trimestral serán publicados el número 11, de septiembre.



CONCURSO CINEMAGIA 6

ESPUESTAS AL CONCURSO CINEMAGIA 6

tografía 1: "**Abyss**" (versión extendida), de James Cameron (1989).
tografía 2: "**Conan, el bárbaro**", de John Milius (1982).

NADOR

a tan fácil que este mes ha habido e usar una pala mecánica para ele- la carta del ganador: Juan Carlos dal Balguer (Barcelona). ¡Has ga- do una maqueta del destructor im- rial de "Stars Wars"! Que la fuerza acompañe (para montarla)...



CONCURSO TRIMESTRAL

Todos los acertantes (hayan ganado el premio mensual o no) de los Concursos Cinemagia de enero, febrero y marzo, han participado en el sorteo de 3 películas VHS de "Robocop". Los afortunados ganadores han sido: Sofía López (Valencia), Pedro S. Santos (Burgos) y Juan A. Cortes (Madrid). En breve recibiréis la película en vuestro domicilio.



Seguimos recibiendo cartas felicitando por el "Especial Star Wars" del número 5. ¡Qué pasada! Bueno, pues una vez más, gracias a todos. También gracias a los que nos han escrito porque les moló el artículo de "La noche de los muertos vivientes" del número anterior. Os hemos enviado a todos un zombi para daros las gracias personalmente. Si llaman a la puerta mientras lees estas líneas, debe ser él. Seguir escribiendo a nuestro buzón e intercomunicador (poner todos los datos en el cupón, más de uno se ha quedado sin premio por olvidar poner la ciudad), contándonos vuestros gustos: como veis por los especiales "Star Wars", "Manga", etc., vamos dando salida a nuestros temas favoritos. Si no lo hacemos más rápido es porque en CINEMAGIA no queremos chapuzas con las películas y géneros que se merecen lo mejor. CINEMAGIA no se hace responsable de los tiroteos láser entre lectores que se "piquen": ¡ahora que los trekkies y los starwarfans habían llegado a una tregua, explotan otros...! Por cierto, cuando contestéis la carta publicada de alguien, indicar el número de TODO PANTALLAS en que apareció, para que los otros lectores puedan consultar de qué va la movida... Un saludo a todos.

Mi más sincera enhorabuena por esta sección, ya que es la más completa que he visto en mucho tiempo en una revista dedicada al cine. Por fin un lugar para los amantes de Darth Vader, de Freddy Krueger, de Han Solo... Para los viajeros del Halcón Milenario, del Nostromo, del DeLorean... Y sobre todo para aquellos que vivimos en lejanos planetas y en tenebrosos castillos... Aparte, no sé que diversión se le puede encontrar a un señor con orejas puntiagudas y que parece tonto, ya que no sonríe ni de casualidad. Eso va por Mr. Spock y toda su legión de admiradores. Francamente, preferiría besar a un wookie antes que tragarme un rollo como "**Star Trek**". ¿Para cuándo la continuación de la trilogía, **Lucas**? ¡Qué me voy a hacer viejo! Por favor, mandarme la dirección de algún club de "**Star Wars**" de Andalucía. Que la Fuerza os acompañe.

Alvaro Ruiz Pérez
c/ Rincón de Luna, 7, 1ºC
11204 - Algeciras (Cádiz)

Sobre gustos.... Pero un "**Star Trek**" sin Kirk, Scott, Spock y sin la vieja Enterprise, solo tiene de **Star Trek** el nombre.
Daniel Martínez Izquierdo (Aldaya, Valencia)

Vendo Pack de la trilogía de "**Aliens**" (con la versión extendida de "**Aliens, el regreso**"). Interesados escribir a:
Luis Alberto López Lozano
c/ Plaza Almudaina, 4, 10ºA
11008 - Cádiz

Me gustaría adquirir cualquier clase de fanzine, se trate del tema que se trate, pero en especial de terror, cifi, rol y comics. Escribid a:
Jorge Muñoz Coves
c/ Mariano Pérez Vives, 5, 2-2
03205 - Elche (Alicante)

Quisiera felicitar públicamente en el buzón a CINEMAGIA y TODO PANTALLAS, porque gracias a ellos se ha resucitado 'oficialmente' el tema "**Star Wars**" en nuestro país, y además también tenemos ahora un lugar donde intercambiar nuestras impresiones y mercancías los aficionados al fantástico en general. Disfruto como un enano cada número... ¡Que la Fuerza os acompañe por muchos más!
Alberto González Martorell (Barcelona)

Soy un gran aficionado a la cifi y al terror, y busco desesperadamente las dos primeras partes de la saga "**Evil dead**". Estoy de acuerdo en que "**Star Wars**" y "**Star Trek**" son grandes sagas y demás, pero ¿qué pasa con **Raimi**, los xenoformos, con los mangas, las sierras mecánicas y los tipos sin cara? ¡Queremos más **Raimi**! (...y algún murciélago)
Kaos X-Tremo (Torrejón de Ardoz, Madrid)

A todos los trekkies que quieran intercambiar información de las series y de las películas, escribir a:
E.R.
c/ Coll i Vehi, 122, 3º 1ª
08026 - Barcelona

Me gustaría conocer aficionados al cine de terror de toda España, que les guste el manga, el gore o **Sam Raimi**.
Rubén García Salor
c/ Escalante, 26, 3º, 6ª
Puerto Sagunto (Valencia)

A **Jorge Muñoz Coves** (número 6): somos un grupo de amigos muy aficionados al cine fantástico y queremos decir que estamos de acuerdo contigo, ya que a nosotros nos encanta también "**La princesa prometida**". Queremos que escriba al intercomunicador más gente como Jorge y nosotros, que les guste "**La princesa...**" y demás películas parecidas.
Raul Jurado Romero (Marbella, Málaga)



Compro engendros de la **Full Moon**, **Empire**, **Fulci** y **Jess Franco**, en VHS. ¡¡Gore lives!!
Juan C. Camarasa
c/ San Roque, 13
46610 - Guadasuar (Valencia)

Contestando a Jorge Muñoz Coves (número 6). ¿Cómo te puede gustar la película "**La princesa prometida**"? ¡Puaj! Viva el gore y la trilogía "**Posesión infernal**".
Diego A. Sandoval Castilla (Marbella, Málaga)



A "Sor" **Mª. Teresa de las Mercedes**: voy a decirte cosas que no debes hacer. No veas películas como "**Hellraiser**", "**Baby Blood**", "**Posesión infernal**", "**Braindead**", etc., por las repercusiones gástricas que te puedan provocar. No leas comics como "**Lobo's Back**", que te volverá loca con tanta tripa rajada. No escuches grupos como "**Atrocity**", "**Brutal Truth**" o "**Bestial Massacre**", porque Satán podrá poseer tu débil alma. No juegues a rol de terror de noche, porque los ojos se saldrán de tus cuencas, y no practiques ouí-ja, por el paro cardíaco y todo eso. Los demás, hacedlo. Es muy estimulante. Os lo prometo.
Carlos Omoruyi Pic (Barcelona)

Nota de CINEMAGIA: Haya paz, hermanos, que la unión hace la Fuerza.

Qué alucine!! Y yo que creía que era el único heavy que leía esta revista... Os pongo mi dirección para que me escribáis, si sois heavys y os gusta la ci-fi, el terror, y sobre todo, esta revista. Chicos y chicas, de los años que sean y de dónde sean. Gracias.
Joaquín Solá Martínez
c/ Isaac Peral, 5, 2º 3ª
08940 - Cornellá (Barcelona)

Quisiera retornar al número 5 de vuestra fabulosa revista para decirle al señor **Pepón Serling** (buzón), que "**Cuentos asombrosos**" no es ninguna penosa versión en color de "**Twilight Zone**". Debería ir al oculista antes de sentarse a ver la tele. Y desde aquí aprovecho para decir a los trekkies que ya se pueden ir jubilando y retirarse a algún planeta lejano, (...) ¡Qué la Fuerza os acompañe!
Borja Carou Costa (Noya, La Coruña)

Mandarme todo lo que tengáis sobre la película "**El pequeño Buda**" a:
Cristina Raya
c/ Ciudad de Bari, 5, A-H
03010 - Alicante

Canal +, un puntazo. La película de "**El señor de los anillos**" es una de las mejores que he visto. El sistema que han utilizado (rodar escenas con actores y luego pasarlas a dibujos) es totalmente original, pero no hay ni comparación con el libro. Espero con ansias la segunda parte. ¡Ah! Que nadie se pierda "3x3 ojos": una pasada.
La adicta fantasma
(Hondarribia, Guipúzcoa)



Es un riesgo alquilar películas de terror que no conoces o que no has oído hablar de ellas. Muchas "películas" intragables se esconden bajo bonitas carátulas que hacen presagiar una auténtica y deliciosa noche de terror, y cuando las ves, la decepción es enorme. Dos claros ejemplos son "**Subhumanos**" (la línea de la muerte) y "**Terror en la funeraria**". En la carátula de la primera se ven un montón de zombies descarnados, que se reducen en la película a un hombre mal maquillado. "Terror en la funeraria" tiene unas excelentes fotos en el reverso de la carátula, ¡que desde luego no salen en la película!
Diego Mazaira Pateiro (?)

Me gustaría felicitaros por vuestra maravillosa revista. Además, me gustaría ponerme en contacto con alguien que tenga la 2ª parte de "**El señor de los anillos**". Que llame fuera de horario escolar al (941) 24-98-30.
Enrique Borque Rodríguez-Maimon (Logroño)

Nota de CINEMAGIA: Te gustaría a ti... ¡y a 10.000 cinemágicos más...!

CONTESTACIONES/MENSAJES A:

El hombre del látigo (Lleida): El que contesta tiene más años que tú y seguramente alucina el doble con la saga del Doctor Jones. No, no es malo. Simplemente llevamos el espíritu de la aventura dentro.

Miguel Sar Calderón: Vuelve a enviarnos tu anuncio. ¡No pusiste la ciudad y la gente no te podrá escribir!

Yolanda Izquierdo García (Cáceres): Estas invitada a lo que quieras cuando quieras. ¡Menudos piropos, hermana!

Marcos Del Olivo López (Calatayud): Thanks por tu original regalo: ¡un cartucho *de tinta vacío pegado al cupón! la generosidad* de nuestros lectores no tiene límites...

Carlos Santos Granados (El Tiemblo, Avila): Prueba a buscar en la tienda "Crisis" (teléfono 91-532-78-85), de Madrid.

Rafael José Gómez Sola (Valladolid), **Juan Fco. Galán Manzano (Madrid)** y varias decenas más de "amigotes" de los Aliens: En CINEMAGIA los deseos de nuestros lectores más xenoformos son como las ordenes del Emperador para Vader: vuestra petición está en marcha.

Jan C. Echegaray (Bilbao): George Lucas dijo una vez: "Antes de '**La guerra...**' exatió y existirá siempre "**2001...**".

Carles Vilar Canamasas (La Garriga, Barcelona): Sin exagerar: existen tantas maquetas "Star Wars" como naves y transportes aparecen en las tres entregas. No te pierdas el próximo número.





por Alan Smithee

Cómo podréis comprobar, hemos mejorado esta sección en base a vuestras sugerencias. Ahora en 'Noticias' encontraréis algunos apuntes de interés sobre el mundo de los videojuegos, además de los Tops y concursos habituales. En 'Análisis' os haremos llegar nuestras impresiones sobre los programas que hemos probado, y que gozan de la recomendación espacial de TODO PANTALLAS. Y en 'Catálogo' ofrecemos reseñas de aquellas novedades y programas de los que conviene estar informados. Por supuesto, también continúa nuestro exclusivo y particular 'Buzón', con el peculiar estilo que le confieren los escritos de nuestros lectores. Aprovechar los comienzos de Mayo para jugar, que pronto vendrán los exámenes...



Stars Wars: Tie-Fighter

Por vez primera en la historia de la saga Star Wars, el conflicto entre el Ejército Imperial y la Alianza Rebelde podrá ser abordado desde la perspectiva del Imperio. **Lucas Arts** presenta el simulador de combate espacial **"Tie-Fighter"**, similar al ya conocido **"X-Wing"**, pero desde el punto de vista 'enemigo'. Es decir, que podremos jugar como pilotos imperiales, al servicio del Emperador Palpatine, para "restablecer la ley y el orden en la galaxia". En la primera entrega estaremos bajo las mismas órdenes de Lord Vader y el Vice Almirante Thrawn -ya conocido por los que hayan leído la continuación de la trilogía, recientemente publicada en nuestro país-, y podremos pilotar cuatro tipos diferentes de naves imperiales: Tie-Fighter, Tie-Bomber, Tie-Interceptor y la Nave de Asalto. ¿Ganará el lado oscuro de la Fuerza más adeptos que la Alianza? Es un interesante dilema que la llegada de este simulador podrá ayudar a resolver... Seguiremos informando.

Concurso Sierra número 6

¿Participaste en el concurso SIERRA del número 6 de TODO PANTALLAS? Por problemas de espacio no publicamos la lista de los 50 ganadores, pero si enviastes las soluciones y coinciden con las aquí expuestas, casi seguro que eres uno de los afortunados que recibirán este mes su regalo, ya que no han sido muchos los que han logrado dar con la solución correcta, y por tanto han sido muy pocos los acertantes que se han quedado sin su almohadilla. Se trataba de relacionar cada palabra clave con su correspondiente juego, y estas son las soluciones:

1.	LAURA:	THE DAGGER OF AMON-RA
2.	QUIRK:	SPACE QUEST V
3.	AYUDANTE:	CASTLE OF DR. BRAIN
4.	DAVENPORT:	KING'S QUEST VI
5.	LYTTON:	POLICE QUEST 3
6.	TARNA:	QUEST FOR GLORY III



MAS VOTADOS

1 X-Wing (+)
2 Day of the Tentacle (-)
3 PC Fútbol (+)
4 Alone in the Dark (+)
5 Dune II (-)
6 Monkey Island II (-)
7 Flashback (+)
8 Sensible Soccer (+)
9 Rebel Assault (+)
10 I.J. and the Fate of Atlantis (-)

Ganadores sorteo cupón videojuegos





Entre todos los lectores que enviaron el cupón central de la revista de la sección Videojuegos perteneciente al número 6, han resultado ganadores **Ascensión Sánchez Terrón (Torrero, Zaragoza)** y **Jonathan Lozano Haymes (La Línea, Cádiz)**. En breve recibirán los juegos **"Zona 0"** y **"Viaje al centro de la Tierra"** respectivamente en sus domicilios. Recuerda que este mes puedes ganar un lote de juegos de la colección KIXX de ERBE (PC) simplemente por enviar el cupón central (juegos cortesía de ERBE).

(= SE MANTIENE IGUAL; + SUBE; -BAJA)

Vota tus juegos favoritos usando la tarjeta central de la revista: da lo mismo si en la lista de consolas mezclas juegos de diferentes máquinas, o si sólo contestas a un TOP. Se trata de ver cada mes cuales son los juegos y consolas favoritos de nuestros lectores. ¡Y recuerda que puedes ganar un par de fabulosos juegos por ello! Mira la página 51.



MAS VOTADOS

1 Dragón Ball Z (SN) (=)
2 Street Figther II Turbo (SN) (=)
3 Mortal Kombat (MD) (=)
4 Sonic 3 (MD) (+)
5 Jurassic Park (MD) (+)
6 Street Figter II (MD) (+)
7 Flashback (MD) (+)
8 Starwing (SN) (=)
9 NBA JAM (SN) (+)
10 Super Mario Kart (SN) (+)

Sam & Max: Hit the Road

GUAU! (Nunca jamás dicho) ¡Que juego, colega, que juego...! Una auténtica historia de detectives, con un par de protagonistas interpretados por un perro (policía, claro) y un conejo neurasténico, en una aventura gráfica de **Lucas Arts** (como solo **Lucas Arts** sabe hacer)... ¿Quién da más?

Cuando todavía hay usuarios que se sorprenden ante la calidad de **"The Day of the Tentacle"**, la continuación del ya mítico **"Maniac Mansion"**, llega ahora **"Sam & Max"** que supera con creces a los anteriores. Es más, nos hallamos ante un programa que literalmente es una película de dibujos animados en nuestro ordenador. Posiblemente ésa sea su mayor virtud: la calidad de los gráficos, tanto de los fondos como de los personajes y sus movimientos, hacen que continuamente nos olvidemos de que estamos ante un juego, en vez de frente al televisor. Y la banda sonora es realmente eso: ¡una banda sonora en el pleno sentido de la palabra! Interactiva con la acción gracias al sistema IMUSE (creado por **Lucas Arts**), irá cambiando según el escenario en que nos encontremos.

Pero otro aspecto que nos ha desbordado positivamente es el sentido del humor que rodea al programa de principio a fin. ¡Incluso las instrucciones, en el breve folleto de 12 páginas que viene en la caja ("Cuaderno para colorear") son un cachondeo!

El argumento es delirante: un yeti se ha escapado del circo dónde "trabajaba", y de paso parece ser que ha raptado a otro integrante del mismo. Nuestros héroes deben recorrer toda Norteamérica, en una autentica "road-movie" que atravesará los lugares más representativos de esta nación, para encontrarlos... Pero los señores de **Lucas Arts**, buenos conocedores de la industria cinematográfica, han hecho que estos protagonistas tengan tanta personalidad, que logran que el "guión" sea lo de menos. Sam, el perro, es tranquilo, paciente y reflexivo. Max, el conejo, es nervioso, agresivo y esquizofrénico. Juntos, a lo largo del juego nos harán reír una y otra vez con sus gansadas y locuras, en ese choque de personalidades que tan buen resultado ha dado en muchas películas...

El manejo del juego es muy sencillo, con el procedimiento habitual de las aventuras gráficas de **Lucas Arts**, pero mejorado. Y ha sido imposible encontrarle ninguna pega que poder reseñaros. De verdad, que será difícil que encontremos un juego tan irreprochable en mucho tiempo. Por tener, tiene incluso un divertido salva-pantallas (ya sabes, un sistema de gráficos que se acciona automáticamente cuando llevas un rato sin utilizar el ordenador, para evitar el excesivo desgaste de tu pantalla), que hace que aparezcan un montón de **Sam & Max** en tu ordenador cuando te has ido a cenar olvidándote de apagar tu máquina. También, por si decides evadirte por un rato de la búsqueda base del juego, puedes acceder a una serie de juegos complementarios al mismo puro estilo **"Sam & Max"**: "sopapo-a-la-rata", "drilo golf", "libro de recortables"...

En definitiva, una pasada de juego, digno de **Lucas Arts**.

NO PUEDO PENSAR EN NADA MAS RELAJANTE QUE ESTAR ENCERRADO EN UN COCHE CON UN PSICOTICO ALUCINADO COMO TU, COLEGUITA.

ERES MUY AMABLE, SAM. LA EMOCION ME SALTA LAS LAGRIMAS.

RECOMENDADO TODO PANTALLAS

Para cualquiera que tenga un ordenador y sentido del humor. De lo mejor que hemos visto nunca.

CONSEJOS DE PANTALLITO

- Si en determinados momentos te atascas, no te pongas nervioso. "Sam & Max" no es un juego sencillo de acabar. Retrocede, piensa en los lugares que no has examinado a fondo, y vuelve a ellos por si hubieras olvidado algo necesario posteriormente.



Análisis



Dungeon Hack

Análisis

Dungeon Hack" es, sin duda, una de las propuestas más atractivas en meses para los amigos de los JdR, sobre todo si están comenzando en esto del rol para ordenador: no en vano forma parte de la versión oficial de juegos para PC de **'Advanced Dungeons & Dragons'**. En **"Dungeon Hack"** lo que primero nos llama la atención son los millones de posibilidades distintas que se pueden generar a la hora de crear partidas, mazmorras y personajes: ¡y no exageramo!

Puedes definir a tu gusto absolutamente todos los elementos que conforman el mapeado del calabozo (enemigos, su inteligencia, niveles, objetos, trampas, etc.), así como las posibilidades del personaje que "protagonizamos". Desde la raza (humano, elfo, medio elfo, gnomo, enano, halfling), su clase (clérigo, ladrón, guerrero, mago, etc.), e incluso su carácter (legal, caótico, neutral). Por supuesto, también existen parámetros para medir las características de nuestro personaje, exactamente igual que en los JdR tradicionales: fuerza, sabiduría, constitución, inteligencia, destreza y carisma. Pero si carecemos de experiencia en este tipo de aventuras, o bien estamos demasiado impacientes para andar "perdiendo tiempo" fabricando mazmorras y personajes a nuestra medida, siempre podemos elegir directamente cualquiera de las muchas opciones que ya vienen configuradas en el juego.

Una vez dentro de la mazmorra, nuestra misión simplemente consiste en avanzar por sus siniestros pasillos, en busca de la esfera que desea la hechicera que nos ha mandado allí. Y no hay más argumento. Hasta 50 enemigos diferentes pueden aparecer para dificultar nuestra misión: desde hobgoblins y goblins (los más frecuentes) hasta orcos, zombies, banshees o quimeras, todos ellos conocidos de sobra de los roleros más veteranos.

Una opción bastante útil es la del mapeado automático que se va configurando mientras vamos avanzando y "descubriendo" camino. Podemos recurrir a él siempre que queramos, a diferencia de la mayoría de juegos similares hasta ahora, en los que no teníamos más remedio que ir dibujando las cuadrículas en una hoja aparte si no queríamos acabar hechos un verdadero lío en los laberínticos recorridos.

Quizás lo único reprochable sea la ausencia de música, salvo en la presentación que además incorpora voces digitalizadas. Pero los ruidos, gruñidos de los enemigos y demás efectos sonoros son correctos. Además, los gráficos son buenos, y la textura de los diferentes tipos de mazmorras (mármol, madera...) está realmente lograda, dando variedad a las partidas. El control es muy intuitivo, simplemente mediante ratón, y muy sencillo: casi te puedes poner a jugar sin mirar el manual, que por otra parte, entre listas de enemigos, hechizos, generación de personajes y demás valiosas instrucciones, llega a las 74 páginas. Otras opciones interesantes, como la de poder ver el "Hall de los Héroes", o los enemigos que nos hemos cargado, convierten en definitiva a **"Dungeon Hack"** en un verdadero juego de rol, transportado al ordenador, con el que disfrutaremos recorriendo mazmorras sin cansarnos. Sencillo en comparación con otros, pero eficaz y adictivo.



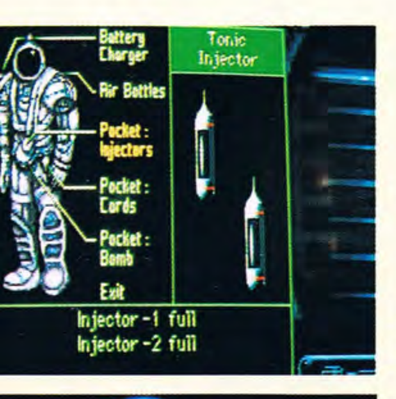
CONSEJOS DE PANTALLITO

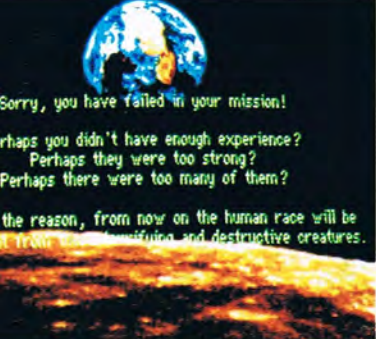
- No te arriesgues inútilmente en el "cuerpo a cuerpo", sobre todo si te quedan pocos puntos de vida, cuando tengas lanzas, palos o porras que puedas lanzar a los enemigos desde lejos.
- Comprueba frecuentemente el mapa: te ayudará a descubrir si te has dejado algún valioso objeto por el camino, o falsos muros por los que atajar.
- Si llegas frente a una puerta aparentemente imposible de abrir, no desesperes y mira bien a tu alrededor: hay resortes minúsculos escondidos.



Especialmente para nuevos adictos al rol y lectores de la sección "Rol&Games".

In Extremis





Cuando en las inmensidades del espacio procedíamos a identificar una desconocida y gigantesca nave espacial extraterrestre, el reactor de nuestra propia nave se recalentó y explotó, obligándonos a abordar el transporte alienígena. Ahora, solos, embutidos en el traje espacial y armados con nuestra pistola láser, no tenemos más remedio que explorar planta por planta la inmensa nave, eliminando a todos los repugnantes seres que en ella habitan, o morir en el intento.

"In Extremis" es una aventura del tipo "avanza y dispara", con una realización sobresaliente, y que gustará a todos los enamorados de las empresas espaciales. Aunque en un principio el planteamiento pueda ser similar al del juego **"Space Hulk"**, ya comentado en TODO PANTALLAS, en esta ocasión sólo manejamos a un hombre, que debe atravesar cada nivel alcanzando los terminales del ordenador de cada planta, abriendo los armarios donde encontraremos reservas de oxígeno y energía para nuestro traje, tarjetas de acceso a otros niveles, y nuevas armas y bombas con las que reponer nuestro arsenal.

Pero queremos resaltar dos aspectos concretos por los que este programa va a destacar. Por un lado, el soberbio trabajo de ambientación: los 'decorados' de la nave son increíblemente reales, hasta el punto de que cuando pasamos por debajo de una luz, ésta afecta a nuestra visión: todas las fuentes lumínicas son soberbias en su tratamiento gráfico, pero para comprender el alcance de este comentario hay que ver el juego. Mención aparte merecen los truculentos detalles de cadáveres esparcidos en los sitios más inesperados...

Por otro lado, y en este sentido el juego es una auténtica pasada, hay que destacar el entorno virtual en tres dimensiones, por el que nos vamos a desplazar. Los señores de Blue Sphere han 'rizado el rizo': podemos girar en torno a cualquier objeto. Es especialmente excitante cuando intuimos que hay un alienígena detrás de una esquina, y de manera idéntica a la realidad, vamos "asomándonos" poco a poco, apuntando con nuestro láser, para ver quien alcanza antes al contrario...

Quizás los momentos de mayor emoción y nervio se den cuando estamos a punto de quedarnos sin oxígeno o energía para el traje, y nuestro andar se convierte en una auténtica carrera en pos de alguna terminal de ordenador o el ascensor más próximo. Aunque también es de infarto cuando conectamos el scanner y comprobamos que una multitud de alienígenas se están amontonando al otro lado de la puerta por la cual no tenemos más remedio que pasar...

Dos son los únicos reproches que le podríamos hacer a este programa. Por un lado la falta de macizo, que viene compensada con un soberbio trabajo de ambientación gracias a los efectos de sonido: accesos al ordenador, el ruido de la respiración en el casco, los disparos, y demás efectos parecen sacados directamente de la saga **"Alien"** (cuyas bandas sonoras recomendamos para acompañar al juego y dar más ambiente). Y por otro lado es probable que algunos jugadores se sientan agobiados ante la magnitud de la nave alienígena, y el sinfín de niveles a recorrer y seres a destruir. Pero de eso se trata precisamente. ¿O prefieres abandonar y morir solo, en el espacio?



CONSEJOS DE PANTALLITO

- No pierdas los nervios cuando veas avanzar un alienígena hacia ti. Simplemente retrocede (si tienes espacio detrás tuyo), agáchate (la mayoría de seres son más vulnerables así) y dispara.
- Esto te será de gran utilidad: escribe unas listas con las plantas y niveles (A001, A002...), donde poco a poco, conforme vayas avanzando en el juego, iras anotando ordenádamente los códigos de acceso al ordenador de zona. De esta manera sabrás qué niveles ya has visitado.
- No vayas andando: ¡corre! Recuerda que tus fuentes de energía y oxígeno no son ilimitadas.

RECOMENDADO TODO PANTALLAS

Especialmente para los amigos de las aventuras espaciales y de la sección "Cinemagia".



Archon Ultra

PC. ARCHON fue un juego ya conocido por los jugadores más experimentados, básicamente consistente en un tablero y unas figuras a desplegar sobre él, de manera similar al ajedrez. Ahora, distribuido por Drosoft, nos llega **ARCHON ULTRA**: en nuestra primera impresión (ya lo analizaremos en ANALISIS) es una versión muy mejorada de su predecesor. El juego sigue desarrollándose sobre un tablero, y tus piezas se componen de unicornios, arqueros, caballero o magos, entre otros, que deben luchar contra banshees, goblins, dragones, hechiceras, etc. Es la eterna lucha entre el Bien y el Mal. Pero este es un mundo fantástico, donde las casillas -y por tanto la ubicación de cada pieza- va cambiando, tornándose favorable o peligrosa para su morador en determinados momentos del juego. Hechizos, rayos, magia..., en un juego mezcla de arcade y estrategia, donde además podrás competir no solo contra el ordenador, sino también contra un oponente humano, mediante el teclado mismo o por medio de un modem.



Unnatural Seletion

PC. ¡Este mes va de programas originales! En **UNNATURAL SELECTION** encarnamos a un inteligente científico experto en ingeniería genética (¡ahí es nada!). Pero algo no funciona bien, y una serie de criaturas creadas manipulando fuentes genéticas se desmandan: son los Teroides mutantes, gigantescos animales "artificiales" descontrolados. Nuestra misión es la de crear y dirigir otro ejército de Teroides, para combatir y destruir a los anteriores, en una serie de islas del sur del Pacífico. Claro que si la violencia no nos va mucho, podemos encerrarnos en nuestro laboratorio, concentrando nuestro esfuerzo en "jugar" con el acelerador de genes, y haciendo experimentos para crear Teroides todavía más mortíferos que los del enemigo, a base de hacer experimentos... Sin embargo, también hay que cuidar otros aspectos, que van desde la creación de unas buenas alambradas a la utilización de los satélites para ayudar a nuestras creaciones en combate. En definitiva, un programa realmente original, que ha logrado despertar nuestro interés.



Colección KIXX

PC. KIXX es el nombre de una colección-selección de programas, que **ERBE** va a distribuir hasta el mes de septiembre. En realidad se trata de títulos ya "clásicos", cuyo relanzamiento tiene dos objetivos: por un lado ofrecer la oportunidad de conseguir ahora estos programas, algunos de los cuales en su día fueron auténticos bombazos (y sin tener que piratearlos); y por otra parte, hacer que el usuario pueda acceder a una serie cada vez más amplia de software a bajo precio (cada título costará 1.200 pts.), al margen de la oferta actual de juegos para PC, cuyos precios como sabéis ya oscilan entre las 6.000 y las 10.000 pts. Os ofrecemos completa la lista de esta colección **KIXX**, para que podáis ir "pensando" los títulos que os gustaría conseguir: **Xenon 2, Spedball 2, California Games, Rick Dangerous 2, Barbarian, Indiana Jones y la última cruzada, Blasteroids, Thunderblade, Bionic Commando, Street Sports Basket, World Cup Italia 90, Go for Gold, Turbo Out Run, Street Fighter, Out Run, Starglider 2, Driller, Microprose Soccer, Savage, Operation Harrier, Tiger Road, E-Motion, Heavy Metal, Conqueror, Int. Soccer, California Games 2, Carrier Comand, Weird Dreams, Heroes of the Lance, World Games, Action Fighter, Dragons of Flame, Leader Board, Murder, Wizard Warz, Snowstrike, Total Eclipse, 3D Pool, Imposible Mission 2, Final Assault.**

Los más veteranos reconocerán sin duda varios títulos entrañables con los que ya hemos pasado muy buenas horas en su día. Además, es interesante reseñar que cada uno de estos juegos contiene 1 punto: cuando consigas 10 **ERBE/MCM Software** te regala una camiseta como la de la fotografía. No esta mal este tipo de iniciativas para aliviar el encarecido panorama, ¿verdad?





VIVAN LOS MSX

Ya sé que ahora están de moda las consolas y los PC's, pero a mí (aunque algunos piensen que estoy loco) no hay quien me quite la idea de que mi MSX2 es una maravilla. Y sigo pensando que si los japoneses no hubieran dejado de fabricar material para estos MSX, habría modelos que podrían igualar o superar a los ordenadores domésticos de ahora. También desearía contactar con otros usuarios de MSX1 ó MSX2, para cambiar juegos de todo tipo, trucos, lo que sea... A ser posible, que sean de Almería.

Pedro Jesús Raez Cazorla
c/ Poeta Infante Don Juan Manuel, 2, bajo D
04006 - Almería



TIE-FIGHTER

Quisiera haceros una consulta: ¿Sabéis cuanto tiempo tardará en llegar a España el juego **"Tie-Fighter"** de **LucasArts**? ¡¡Es que no puedo esperar más a alistarme en las fuerzas del Imperio y ponerme al servicio del gran Vader!!

Josky Díaz Ortega (Getafe, Madrid)

*TP: Hemos consultado con **Erbe**, la distribuidora oficial de los productos **LucasArts** para PC en nuestro país, y nos cuentan que es probable que el "**Tie-Fighter**" no esté disponible por estos confines de la galaxia hasta pasado el verano. Ooooh! En cuanto a esos problemillas que nos comentas en tu cupón, respecto al "**X-Wing**" y sus ampliaciones, te podemos decir que las hemos probado y no advertimos nada anormal, ni ningún otro lector -por ahora-, se ha quejado de las mismas. Es probable que sea asunto de tu memoria: libera toda la que puedas para que al arrancar el PC disponga de la máxima (consulta tu manual del juego para ello). Sí nos han llegado problemas en este sentido: si tenéis el "**Windows**", el "**WordPerfect**" o cualquier otra aplicación de arranque prefijado, crea un disquete nuevo de arranque que no las inicialice.*

LO QUE CUENTA ES EL PROGRAMA, NO LA MAQUINA

Quiero contestar a una carta que salía en el número 6 de TODO PANTALLAS, y que hablaba sobre el "Street Fighter Basura II". Te diré que lo que hace bueno un juego, no es si es para ser utilizado en PC o en la Megadrive, o lo que sea, sino lo que han hecho de él sus programadores. Que el **"Street Fighter II"** para PC sea una basura no quiere decir que el PC lo sea también. Lo que es una basura es la programación que han hecho: el PC es mejor que las consolas de 16 Bits, y la prueba la tienes en el increíble **"Mortal Kombat"**, que en la versión PC es la mejor de todas las que se han hecho. En resumen, los que ha hecho el **"Mortal Kombat"** son unos buenísimos programadores, y los que han hecho el **"Street F.II"** unos chapuzas. Y el PC sigue siendo el mismo.

Llac Barton (Valencia)

SIMULADORES DE VUELO

Me gustaría contactar con aficionados a los simuladores de vuelo para intercambio de programas. Preferiblemente de Madrid. Escribir a:

David Barbero Rodríguez
c/ Orense, 11
Alcobendas (Madrid)

RIVALIDAD SEGA-NINTENDO

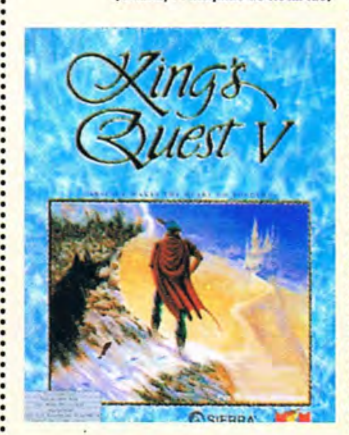
La verdad, estimados consoleros: no entiendo el porqué de esa rivalidad entre **SEGA** y **NINTENDO**. Yo tengo una Megadrive y estoy muy contento con ella, y supongo que el que tenga una SuperNintendo también. A mí, la verdad, me gustaría tener las dos, porque aunque sólo conozco la Megadrive, hay juegos de **Nintendo** a los que me gustaría jugar. (**"Dragon Ball Z"**, **"Super Star Wars"**). Así que cada cual se compre lo que le parezca, pero que no critique a los demás.

Francisco Vives Martínez
(Palma de Mallorca)

KING QUEST V

Para acabar el **"King Quest V"** para PC, cuando llegues al final a enfrentarte con Mordack, cuando él se transforme en bestia alada, tú elige transformarte en tigre (esquina inferior derecha); luego él en dragón y tú en liebre (esquina superior derecha); él se transformará entonces en serpiente y tú has de hacerlo en tejón (esquina superior izquierda); y al final él te rodea con un aro de fuego, y transformándote en nube (inferior izquierda), lo apagas para siempre.

David Manuel Cabal Inés
(Oviedo, Principado de Asturias)



LA ABADIA DEL CRIMEN PARA PC

Hola! Yo antes tenía un SPECTRUM 48K, con el que he pasado muy buenas tardes. Después tuve un AMSTRAD CPC 484, y me "vicié" con un juego llamado **"La abadía del crimen"**, pero nunca pude terminarlo (¿alguien lo ha hecho?). Ahora tengo un PC y me gustaría saber si puedo conseguir este juego, y terminara sí con mi frustración por no llegar al final.

Fernando Ibáñez Perejil (Móstoles, Madrid)

*TP: ¡Madre mía! No tiene años ni nada el juego en cuestión. Sí, conocemos mucha gente que ha acabado este juego, un bombazo en su día, inspirado en el argumento de "**El nombre de la rosa**": lamentamos aumentar tu frustración. Pero para compensar te aseguramos que está disponible en versión PC (¡hace años también!), y nos sorprende tu búsqueda, pues es el típico "clásico" que todos tienen pirateado de algún amigo... Busca, que seguro que algún colega lo tiene perdido entre sus primeros disquetes. Claro que, ejem, también puedes intentar comprarlo. Pero a estas alturas... Suerte y no te despistes en las horas de rezo: ¡ya sabes que los monjes tienen un horario muy severo!*

¿EL SEÑOR SPOCK VIVE EN MADRID?

Recientemente, por mis servicios prestados en la 'U.S.S. Enterprise', me han regalado un ordenador personal, pero no encuentro la tecla de "encendido". Por favor, enviadme un dibujo explicativo, con colorines y flechitas.

Mr. Spock (Madrid)

TP: Bien, a una pregunta 'lógica', una contestación igual de 'lógica'. Busque usted un botón (dispositivo pulsante accionable), que posiblemente vaya marcado con las letras "POWER" ("WGJKKSS", si el ordenador es de fabricación klingon). ¿Ya está? Pues ahora púlselo, con cuidado de no hacerse daño en su vulcaniano dedito: eso no sería lógico. En próximos números, ya le daremos la lección de cómo apagarlo.
PD.: ¿Creías que no publicaríamos tu carta, eh?

INTERCAMBIO CONSOLA POR EMISORA

Me gustaría cambiar una SuperNintendo con 8 juegos, 2 mandos, cables y convertidor para juegos americanos por una emisora con SSB. Preferiblemente una Jopix 3.000 o alguna President. Preguntar por Lukas en el 988-237059. Graciñas.

Lukas (Orense)

CLUB DE PC

Tenemos una revista en disco con juegos, artículos, ofertas, concurso, un juego por correo (gratis), etc. Escribe para pedir información a:

José Ramón López
c/ Lagar, 11, 1º
32960 - Velle (Orense)

OPINION-INTERCAMBIO AMIGA

Creo sinceramente que la sección de videojuegos que tenéis es buena, pero demasiado corta. Deberíais extenderla un poco más y dedicarle más páginas, ya que casi todos los lectores de la revista seguro que se pirran por los videojuegos, y vuestros criterios nos ayudan bastante a la hora de adquirirlos. Podíais también dedicar una sección a juegos ya pasados de moda, como **"Robocop"**, **"Desafió Total"**, ***"Prehistorik"***, etc.
Aparte, desearía intercambiar juegos para Amiga 500. Los interesados escribir a:

Santiago Díaz Ramírez de Arellano
c/ Calzada, 20, 3º E
13500 - Puertollano (Ciudad Real)

AGRADECIMIENTO DE LECTOR A LECTOR: ¡ESO MOLA!

Muchas gracias a **Juan Carlos Camarasa** por el truco que te publicaron en el número 6 de TODO PANTALLAS, para el programa **"PC FUTBOL"**. Es una maravilla. ¿Cómo lo has descubierto? ¿Tienes algún truco para poder jugar con más de tres extranjeros? ¡Eres un genio!

Miguel Perona Ponce (Valencia)



ALONE IN THE DARK 2

Me gustaría saber si el juego de PC **"Alone in the Dark 2"** es tan bueno como el primero.

Diego Sandoval Castilla (Marbella, Málaga)

Nosotros ya lo hemos probado (ver reportaje en número anterior) y es una pasada. Es tan bueno o más. Quizás incluso tiene más acción. Mira que nos gusta darle al "coco" y pensar, pero el gustazo de disparar la ametralladora contra todo bicho viviente mientras en tus altavoces resuena el tableteo de los tiros... (sí, y ahora el protagonista también da cabezazos y patadas karatecas). Haznos caso, porque si te gustó la primera parte, la segunda no te defraudará.

LEMMINGS DE SUPERNINTENDO

Un trucazo para **"Lemmings"** de SuperNintendo: pulsando izquierda, derecha, start y select podrás tener acceso a todos los niveles. Aconsejable para todos los que quieran conocer aires nuevos y no la misma pantalla que nunca pasas.

La adicta fantasma (Hondarribia, Guipuzcoa)

VENTA DE AMIGA

Vendo ordenador Amiga 2000, compatible PC-XT, monitor color, dos disqueteras (3 1/2 y 5 1/4). Además, varios programas y juegos. Precio: 50.000 pts. Teléfono: 879-26-23.

Alberto Batlle Martínez
c/ Lluis Companys, 38
Granollers (Barcelona)

DRAGON BALL Z PARA MEGADRIVE

Me pregunto cuando se quiere dar cuenta **SEGA** que a muchos megadravianos nos gustaría "muy mucho" que sacasen la versión **"Dragon Ball Z"** en Megadrive. También si está en Megadrive el juego **"Snow Brothers"** o si se sabe algo de él.

Francisco Muñoz Buforn
(Madrid)

*Que nosotros sepamos, "**Snow Brothers**" no ha sido editado para la Megadrive.*



Por Akela

"¡Maldito perro del Norte! Suelta esa espada y libera a la niña, o prepárate a morir! No hay sitio para los dos en esta taberna". "¡Rojo Uno! ¡Rojo Uno! ¡Tienes un Tie detrás tuyo, en la cola! Noto una presencia oscura. ¡Wedge, cúbreme! Maldita sea, no me funcionan los retros... ¡Me voy a estrellar! Aaargghl!" Frases excitantes, ¿verdad? Y cuesta tan poco poder pronunciarlas... Fíjate como viene el "ambiente" rolero para este mes. Despídete del aburrimiento (y de los aburridos colgados), y bienvenido a la sección de la aventura en vivo: Rol&Games. Ahora, ¡Buena Caza!

Noticias breves

● Cuando este ejemplar de TODO PANTALLAS llegue a los kioscos, ya se habrá realizado en Barcelona **DIA DE JOC** (días 15, 16 y 17 de abril), evento al cual ya dedicamos un artículo en su día. Daremos más información de estas jornadas en el próximo número.



● Seguimos en Barcelona: el primer fin de semana de este mes de mayo se va a celebrar el **Salón del Cómic**, con una "movida salvaje" en torno al rol. Se presentarán nuevos juegos y módulos (entre los que destacan el **"Hambre no humana"**, para **"Vampiro"**, e intuimos que también puede aterrizar aquí **"Buck Rogers"**, noticia ésta aún no confirmada "oficialmente"). Aparte de los stands (con partidas de rol para los asistentes) de algunas editoras de rol nacionales, presencia anunciada de los señores de **TSR** (**"D&D"**), con un stand propio de sus productos en España.

● Pero también los roleros de Madrid están de enhorabuena: la asistencia de **TSR** se repetirá en la **Feria del Libro** de Madrid (fines de mayo, principios de junio). En este último evento, **DISTRIMAGEN** también va a tener su propio Stand, dónde se van a realizar partidas de **"Universo"**, **"Far West"**, **"Cyberpunk"**, **"Analaya"**, **"Ars Magica"** y **"Vampiro"**.

● **"Juegos&Games"** no es una copia del nombre de nuestra sección: es la nueva delegación oficial de **JOC Internacional** en México, dedicada a la importación, distribución y venta especializada de juegos de rol y simulación en el país amigo. Puesto que TODO PANTALLAS también se vende allí, suponemos que esta será una buena noticia para los roleros mexicanos, y más conociendo el "material" de **Joc Internacional.**

● Y hablando de Joc, se ha realizado una reimpresión de **"Star Wars"**, el cual estaba agotado desde hace meses. ¡Ahora puede ser la oportunidad de hacerte con él, pero no te despistes!



● A los Másters y Directores de los siguientes JdR, al loro que por estas fechas sale bastante "material". Tomad nota, porque puede ser bueno para ir preparándose de cara a las posibles "aventuras" de este verano. Estas son las novedades que las distintas editoriales roleras nos han hecho llegar:



Far West: "Complot para matar a Lincoln".
Cyberpunk: "Night City".
Vampiro: "Hambre no humana".
Rolemaster: "Criaturas y tesoros".
El Señor de los Anillos: "Criaturas de la Tierra Media", "Minas Tirith".
Aquelarre: "Dracs".
RuneQuest: "Tierra de Ninjas".
Oráculo: "Atlántida".
Gurps: "Gurps".

Concursos Rol&Games

Jurasia Time Warp 1

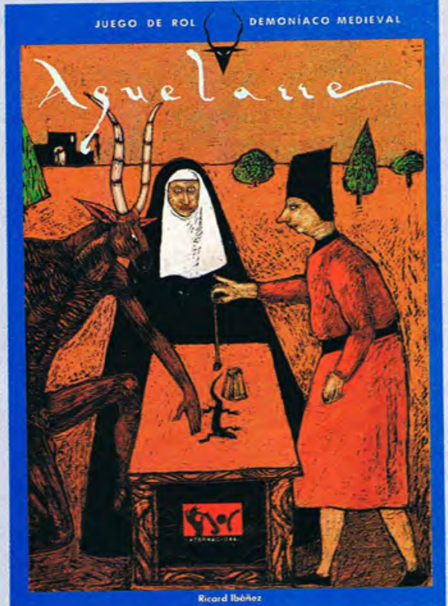


Envía la tarjeta central de la revista correspondiente a la sección 'Rol&Games' con tus datos (puedes aprovechar para incluir alguna consulta, anuncio, etc. para el buzón, o contarnos tu 'batalla del lector'). Automáticamente entrarás en el sorteo de 2 juegos de rol "JURASIA - TIME WARP 1", cortesía de DISTRIMAGEN.

Premiados concurso del número seis

Entre todos los lectores que nos enviasteis el cupón central de la sección Rol&Games del número 6 de TODO PANTALLAS, los dos JdR "Universo" (cedidos gentilmente por CRONOPOLIS),han correspondido a José Juan Montiel Martínez (Lorca, Murcia) y a David Carrillo Frias (Hospitalet, Barcelona). Ambos recibiréis los libros en breve plazo en vuestros domicilios. ¡Enhorabuena!





AQUELARRE

El juego de rol demoníaco medieval

"El lugar, la Península Ibérica. La época, segunda mitad del siglo XIV. Se reparten el territorio 5 reinos: Castilla, Aragón, Granada, Navarra y Portugal. Castilla y Aragón están en guerra; en ella se decide qué reino tendrá la supremacía definitiva sobre la península. Es la Baja Edad Media. Señores y vasallos. Pero no todo es como nos han dicho que fue. Coexistiendo con el hombre existe otro mundo, mucho más antiguo y sabio. Un mundo que se oculta en los bosques y zonas agrestes, pero que también es capaz de invadir, de noche y a escondidas, las nuevas ciudades de los hombres: es el mundo de la fantasía, la leyenda, la magia y la locura. De las criaturas no humanas y del DIABLO. (...)

...Y así, los vampiros cabalgan mezclados con las Compañías Blancas que saquean Castilla; el Lobisome aúlla en Galicia; los Guls husmean las tumbas en la tierra que fue llamada Al-Andalus; las Lamias acechan los caminos; Pedro el Cruel hace tratos con el Príncipe Negro de Inglaterra, tratos que pueden costarle el trono y el alma...

Y el Diablo se ríe, mientras las Meigas preparan el **AQUELARRE**."

En esta ocasión nos sentimos orgullosos de presentaros el JdR **AQUELARRE**. Y este orgullo es por varios motivos. En primer lugar porque se trata del que fue el primer Juego de Rol creado enteramente y editado en nuestro país: su autor, **Ricard Ibáñez**, y la editorial Joc Internacional asumieron esta difícil tarea con resultados más que loables, cómo seguramente estaréis de acuerdo en coincidir con nosotros aquellos lectores que ya conozcan esta obra.

Y por otro lado, porque **AQUELARRE** no es simplemente un JdR más es el inmenso y variado panorama actual: el aumento de oferta no ha hecho sino convertir, con sólo tres años de "antigüedad", el juego de **Ibáñez** en un pequeño "clásico de culto" para el aficionado rolero español. La prueba es que pese al paso del tiempo y este aumento constante de oferta lúdica, **AQUELARRE** sigue persistiendo en todas las listas "Tops" roleras de nuestro país.

Puede que los motivos sean varios. Pero el que sin duda más destacamos nosotros, es el de que por fin se cumple ese argumento, tantas veces utilizado cuando queremos defender las cualidades de los JdR, de que también "instruyen y educan" mientras juegas. Nunca se ha cumplido mejor esta premisa que con **AQUELARRE**. Por supuesto depende mucho del Máster (ó Director de Juego), pero al mismo tiempo que los jugadores se divierten, aprenden o revisitan aspectos olvidados de nuestra Baja Edad Media, que en la mayoría de ocasiones mezclan hechos reales de nuestra historia con la más pura leyenda o superstición localista. Por ello esta vez nos atreve-



EJEMPLO DE PARTIDA

Los protagonistas son: Ignotus (Xavier), un campesino metido a guerrero; Miguel el Curandero (Alex), también de origen campesino, pero mucho más cultivado; y Zarah (Cristina), una alquimista granadina. Miguel y Zarah han contratado los servicios de Ignotus para que los escolte en su viaje por tierras de Valencia.

(...)

*Director de Juego: Mmmm... (hace un ruido de dados tras la tablas. Poco importa lo que saque, ya que es parte de la aventura que los jugadores pasen la noche en ese paraje por el que viajan ahora). Estáis de suerte. A unos doscientos metros del camino encontráis un prado de suave hierba, con unas rocas que os protegerán del viento. A unos 50 m. corre un riachuelo.

*Alex: Bueno, movámonos. Yo me encargo de preparar la comida, como siempre. Ignotus, ¿te encargas tu de las monturas?

*Xavier: Evidentemente, vosotros todavía no distinguis la cabeza de la cola.

*Cristina: Voy a buscar agua al riachuelo y aprovecharé para asearme un poco. Tengo que hacer mis oraciones a Alá.

*Dj: OK, Cristina. ¿Podéis salir fuera un momento, vosotros dos? Gracias (Xavier y Alex se van fuera de la habitación). El agua del riachuelo está fría y muy limpia... Hazme una tirada de 'Irracionalidad', por favor.

*C: La paso. ¿Bien?

*Dj: Bueno, te refrescas la cara, bebes un poco... y el gusto del agua en tu boca empieza a cambiar. Tiene un regusto extraño, como salado, casi como... ¡Tira por 'Degustar'!

*C: ¡Te odio! Hey, ¡08 sobre 10%! No está mal.

*Dj: Felicidades, Cristina. detectas perfectamente el sabor de la sangre en tu boca. Abres los ojos sorprendida y ves que tienes las manos llenas de sangre. De hecho TODO el río está manchado de sangre, como si más arriba estuvieran degollando a alguien.

*C: ¡Lanzo un grito y aviso a los demás!

*Dj: OK. (Llama a Xavier y a Alex, los cuales han aprovechado para vaciar a medias la última cerveza de la nevera) Oís el grito de Zarah, y veis que viene corriendo, muy asustada, diciendo algo del riachuelo.

*A: Y, por supuesto, no traerá el agua.

*X: Ignotus desenvaina su espada al grito de ¿qué sucede, bella infiel? ¿A quién hay que degollar?

*C: Llevo a este par de cafres al riachuelo. Voy escupiendo la sangre.

*X y A (a dúo): ¿Sangre?



FICHA TECNICA

EDITA: JOC INTERNACIONAL.
AUTOR: Ricard Ibáñez.
ILUSTRACIONES: Arnal Ballester, Montse Fransoy.
PAGINAS: 103.
CONTENIDO: Libro de reglas básico, apéndices (listas de nombres medievales, cronologías, etc.) y cinco módulos, con sugerencias de leyendas y aventuras.
FECHA PRIMERA EDICION EN ESPAÑA: Martes y 13, noviembre de 1990.
NUMERO JUGADORES: 2-7, a partir de 12 años.

mos a recomendar este juego a aquellos de nuestros lectores más adultos, que siguen sin 'atreverse' a comprar un JdR y probar este locura lúdica, pero que en el fondo saben que les gustaría si se decidiesen (sabemos que sois docenas, por las cartas recibidas).

En **AQUELARRE** los jugadores asumen el rol de burgueses, pobres o ricos, villanos, campesinos, e incluso nobles, que viven aventuras en esta península Ibérica de los cinco Reinos. Es fácil suponer la rica variedad de argumentos que pueden dar pie a mil aventuras y campañas. Entremezclando realidad y ficción, pero pudiendo decantarse siempre hacia el lado de la balanza que más interese o guste a jugadores y Máster: mientras algunos preferirán sin duda enfrentarse a los ritos demoníacos celebrados en algún oscuro lugar de la Galicia más escondida, otros es probable que opten por limpiar el buen nombre de alguna dama de Burgos, simplemente deshaciendo el entuerto en las calles y plazas de esta medieval ciudad...

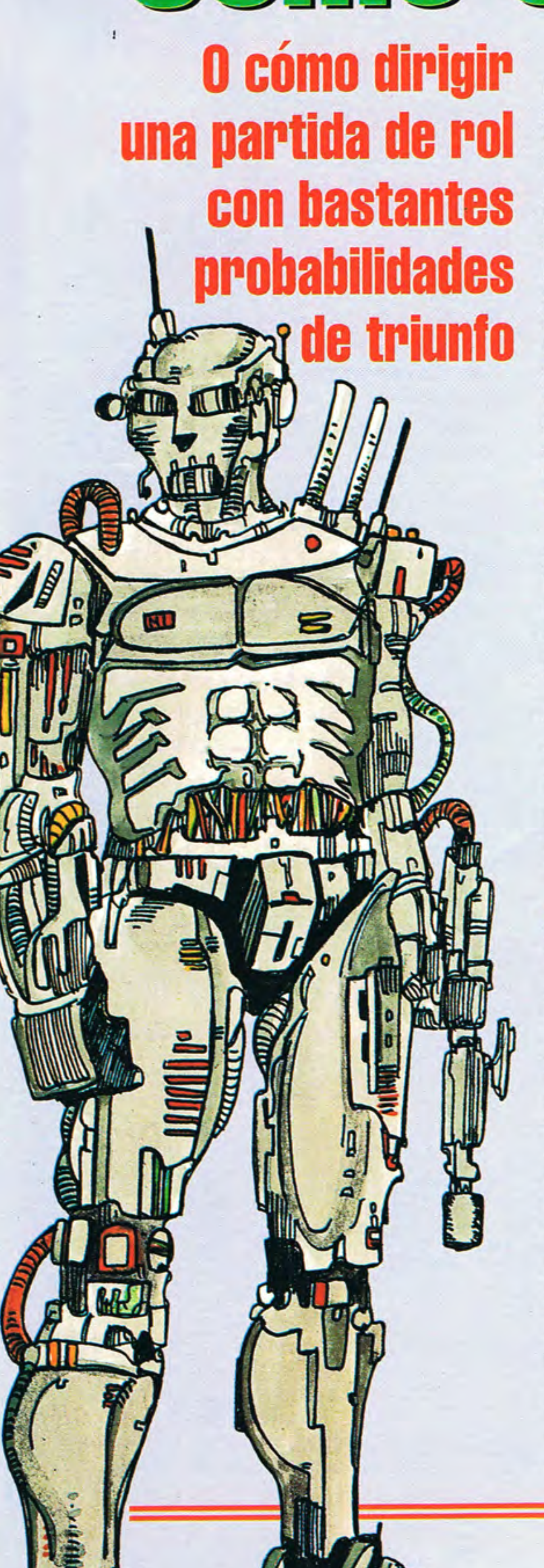
El manual contempla los típicos capítulos de creación de personajes (guerreros, clérigos, alquimistas, juglares, marinos, bandidos, etc.), sistema de juego, reglas de combate, y magia. Pero también se incluyen dos interesantes capítulos sobre la vida en la Edad Media y el bestiario (demonios, criaturas y animales). E igual de interesantes son los apéndices finales: lista de nombres medievales, la justicia medieval, la mujer en la Baja Edad Media, cronología histórica, consejos para el Director del Juego, etc. Todo ello hacen que su lectura no se quede en una simple suma de reglas a recordar, sino que sirva incluso para pasar un buen rato.

Recomendamos sinceramente aprovechar por tanto las posibilidades argumentales que ofrece **AQUELARRE**, bien complementadas además con la edición de varios suplementos y módulos de los que ya daremos cuenta más adelante. Es decir, no convertir el juego simplemente en un reparto de mandobles y espadazos para conseguir tal tesoro o princesa. Para eso ya existen otros muchos JdR. Ahora puedes aprovechar esos condicionamientos históricos de los que hemos hablado para crear auténticos "viajes" a nuestro pasado: pero por supuesto todo depende del rigor y cariño con que el Director de Juego prepare la partida. Ahora, ¿estás preparado para volver a nuestra Edad Media?



Cómo convertirse en

O cómo dirigir una partida de rol con bastantes probabilidades de triunfo



Desde el primer número de TODO PANTALLAS nos hemos dedicado a animar a aquellos que comienzan en esto del rol. Pero ha llegado el momento de que los cientos de lectores que, a través de su cartas nos han hecho saber de sus dudas, temores, etc. a la hora de dirigir su primera partida, pongan manos a la obra. Si sigues al pie de la letra los jugosos consejos que vienen a continuación, más un poco de ingenio e imaginación por tu parte, lograrás convertirte en un Máster o Director de Juego admirado e incluso solicitado por tus jugadores y amigos.

1.Elegir bien el juego

Es fundamental. Elige uno que sepas que te va a gustar, pero que también interese a tus jugadores. Mira el argumento, el tiempo y el espacio dónde se desarrolla: hoy en día prácticamente puedes elegir cualquier espacio/tiempo. También asegúrate de que es fácil de jugar, ya que va a ser probablemente una de tus primeras partidas como Máster (si no, no estarías leyendo estas líneas). Pregunta a amigos, vendedores (de confianza) y revistas especializadas por el nivel de dificultad. ¿Ya está elegido?

2.Conocer bien el juego

Pues ahora viene el "empollar". Normalmente no es necesario que te aprendas de memoria todas las páginas del libro base, pero debes saber dónde están las tablas más importantes, las reglas más usuales, etc. No hay nada más petardo para estropear una partida que un Máster balbuceando incoherencias del tipo "esperad un momento más, por favor, estoy seguro de que eso no se puede hacer...", mientras pierde diez minutos buscando entre las reglas aquella maldita tabla perdida. Copia todo lo necesario para tenerlo a mano. Si te apetece, constrúyete una Pantalla de cartón a tu medida: ya sabes, para tapar tus papeles y que los jugadores no los puedan ver. En ella puedes pegar todo lo necesario: también la puedes comprar ya hecha, la mayoría de JdR en el mercado la tienen. Haz pruebas tu sólo de los sistemas de peleas o combate. Tira tu mismo los dados, crea personajes y comprueba si las comparaciones con los que propone el manual son correctas, etc.

3. Prepara la aventura/partida

Si ya dominas el Juego, ha llegado el momento de preparar la partida en cuestión. Piensa en los jugadores y sus preferencias: ¿es un grupo de 'salvajes' que sólo van a querer pegarse porrazos durante horas con todo bicho viviente? ¿O por el contrario son un grupo de amantes de los acertijos y los misterios? Si es tu primera partida, pasa de complicaciones. Por ejemplo conocemos Másters "mantas" que en su primera partida de **"Star Wars"** proponían a los jugadores (también novatos, claro) acabar con una "Estrella de la Muerte"... Debes pensar algo fácil para todos, que no suponga la utilización de todas las reglas. Olvídate de navegación, pilotar, magia, etc., si ves los apartados de estas reglas demasiado complicados. Prepara todo lo que vayas a necesitar en tu partida, pero no solo en cuanto a reglas y tablas. Consigue o construye "objetos" que den más realismo y ambientación a la partida: mapas que los jugadores encuentran, saquitos con monedas o piedras preciosas, varitas mágicas, huesos, judías mágicas, etc. Si en tu casa hay algún objeto "interesante" (un cofre, un baúl, un disfraz, una armadura, armas medievales, un casco, un simple espejo de mano), ¿por qué no incorporarlo de alguna manera al guión de tu aventura?

4.Ambientar el lugar, a los jugadores y la partida

No sólo puedes conseguir objetos relacionados directamente con el argumento. Un buen consejo es decorar la habitación dónde vais a jugar, aunque esto no siempre es posible. Pero más fácil es ambientar la partida con una serie de cassettes grabadas de antemano: la música de películas es una buena ayuda en este sentido. Conocemos grupos de rol que no saben jugar al **"RuneQuest"** sin su cinta de **"Conan"**, o seguidores de **"Star Wars"** que disfrutan

un Máster de éxito



mucho más de sus partidas si de fondo suena la música de **"La guerra de las galaxias"**. Otra idea original que nosotros hemos probado con éxito y agrado de nuestros PJ es la de poner una película más o menos relacionada con el JdR en cuestión a los jugadores que "esperan" que empiece la partida (mientras haces las hojas de personajes, por ejemplo). ¡La gente se 'emociona' mucho más y ya se van metiendo en ambiente antes de empezar incluso...! Eso si, para el vídeo cuando vayas a empezar. Por último en este apartado, asegúrate de que nadie os va a interrumpir en lo mejor de la partida (cuando después de tres horas de partida estáis a punto de rescatar a los pequeños hobbits, llegan tu encantadora hermanita pequeña y sus 4 amiguitas, "porque mamá ha dicho que la casa es de todos y podemos estar con vosotros, ¡chincha rabiña!".

5. Si algo falla ¡disimlula e inprovisa!

Cada vez que la heroína de turno le preguntaba a Indiana Jones qué iban a hacer ante una situación desesperada (o sea, a cada paso), el doctor Jones respondía "no sé, ya improvisaré algo". Un buen Máster hace lo mismo. Y esto no es engañar a nadie: ¡es imposible prever absolutamente todas las posibilidades que se pueden dar a lo largo de una partida! Si ves que tus PJ se van por el lado contrario a dónde les aguarda la siguiente pista, no digas nada e improvisa. Seguro que podrás ingeniártelas para hacer que acaben girando hacia el otro lado, sin darse cuenta de que están siendo "manipulados"... Si un tiro de dados oculto tuyo resulta un daño crítico para algún jugador en el momento más inoportuno, y crees que va estropear la buena marcha de la partida, disimula y calla. Conocemos a un Máster que por una pifia a los diez minutos de juego "mató" a un PJ porque se cayó de su caballo al empezar la marcha. A veces hay que ser severos, pero tampoco hay que pasarse: se trata de divertirse todos. Por otro lado, si ves que los PJ se "atascan", échales una manita sin que se enteren ("¡maldición, llevamos dos horas dando vueltas en este maldito laberinto y no encontramos la salida!")

6. Seguridad en ti mismo y corta a tiempo

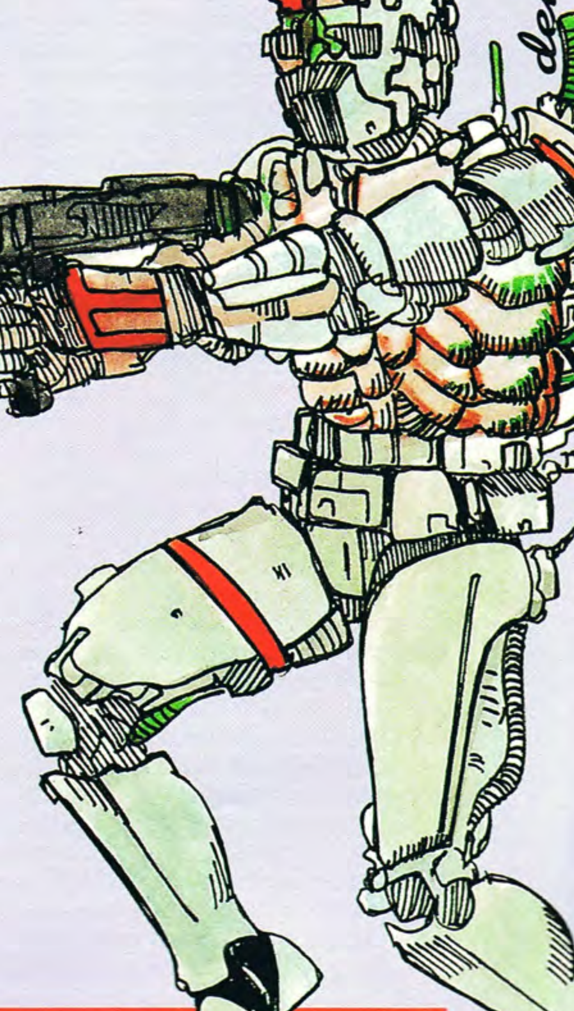
Recuerda que tú eres la Ley una vez que ha empezado la partida. No dejes que los PJ vayan eligiendo lo que quieren a continuación: "Oh Máster, ahora pon un dragón que llevamos una racha de ataques alucinantes". Sigue -más o menos- el guión, e impide que los jugadores piensen que pase lo que pase podrán influir en los acontecimientos según les convenga. ¡En la realidad nunca se sabe lo que le va a pasar a uno! Por último, recuerda el refrán de "lo bueno, si breve, dos veces bueno". Si tus PJ ya han llegado al final, corta, da las bonificaciones oportunas, y ya está. Y si ves que no acaban, pero se os echa el amanecer encima, y todos estáis cansados, recoge también. Recuerda que esto es como un juego de ordenador: crea adicción, y por muy cansada que esté la gente, es difícil que alguien sea el primero en cortar cuando estáis disfrutando de una buena partida... ¡aunque llevéis seis horas seguidas jugando! (a nosotros nos pasa constantemente).

7. Una cosa más: reconoce tus errores

También los Másters se pueden equivocar: si tus jugadores saben que en esos casos lo admites, en los casos contrarios (o sea cuando haya una discusión y tú tengas razón y ellos no) colaboraran más. Crear un buen clima de entendimiento y buen humor es casi tan importante como todos los puntos anteriores: también conocemos Másters a los que nadie quiere ver en sus mesas, porque pese a que se conocen al dedillo los reglamentos, son unos tiranos que se creen que los JdR son algo así como una demostración de las habilidades del director de la partida frente a los PJ. Nada más lejos.

Bueno, si sigues estos consejillos, es probable que tu próxima partida tenga éxito. Pero ten cuidado: cuando se corre la voz de que uno es un buen Máster, no veas la de "solicitudes" que tiene para dirigir partidas a todo el mundo. Ya nos contarás...

del máster



¡La aventura interactiva!

Cada mes en TODO PANTALLAS te iremos relatando una aventura sobre la que tu, lector/a, decidirás la continuación. Estudia la narración y escribe en la tarjeta central cual de las tres opciones (A,B,C) seguirías. Recuerda que además entras en el sorteo de un par de juegos por ello. Sumaremos todas las respuestas recibidas y la aventura continuará en la opción que la mayoría de lectores hayan votado. Escribe pronto, pues sólo podremos tener en cuenta los cupones que lleguen antes de cerrar el siguiente número. ¡Pero cuidado!: las posibilidades están estudiadas de antemano, así que si decides un mal camino, puedes "cepillarte" a los personajes en un mes. Por cierto, que da lo mismo si eres chico o chica. Ahora... ¡juega!

Aventura fantástico-medieval: En los morros del Dragón (VIII)

OPCION ELEGIDA POR LOS LECTORES: C) Os tomáis el tiempo que Gandolfo necesite para traducir la inscripción de encima, mientras esperáis a los Broos, confiando en que tarden lo suficiente. El perder la cabeza en los momentos más difíciles no suele acarrear buenas consecuencias para los aventureros casi nunca. Y la suerte no siempre acompaña a los locos.

-¡Venga, mago inútil! -grita Pulgo el enano, señalando hacia las puertas-. Será mejor que traduzcas con cautela, porque si después de tanto trabajar para llegar hasta aquí, morimos por abrir la puerta equivocada...

-A los Broos les costará un poco atravesar el foso, y como son cobardes, no atacarán hasta ser muchos -medita en voz alta Adelfo el elfo.

-No os preocupéis, amigos -contesta el mago, sonriendo y subiéndose las mangas-. ¡No tardaré ni un minuto en traducir lo que pone!

...

(Diez minutos más tarde...)

-Gandolfo, ¿te falta mucho? -pregunta Adelfo, poniéndose en pie.

-¡¡¡Ya os he dicho que no me pongáis nervioso!!! -contesta el otro, fuera de control-. ¡Es más difícil de lo que parecía! Y además nunca estudié lo suficiente en "traducción"...

Mientras, procedente del túnel, se percibe un murmullo que va subiendo de tono poco a poco...

-¡Creo que ya vienen los Broos! -dices a tus compañeros.

-¡Seres asquerosos! -dice Prìmus el bárbaro, con asco-. ¡Usemos la cabeza mientras éste acaba de traducir!

-Oh, Primus, me sorprendes -le contesta Pulgo-. ¿Acaso has meditado un astuto y estratégico plan de defensa?

-¡Si! ¡Vamos a liarnos a espadazos con ellos! ¡Grfs! -grita Primus esgrimiendo su espadón.

-Ya decía yo...

-¿No podemos intentar pactar con ellos? -preguntas, apurado.

-Una vez los Broos capturaron a un amigo mío -recuerda Adelfo, pensativo-. Le colgaron como un jamón y fueron cortándolo en rodajas a medida que se lo comían. ¡Sin matarlo antes!

-Caramba, que desagradable... -notas un nudo en tu garganta, y piensas que no te gustaría caer en las pezuñas de esos asquerosos seres, medio humanos, medio cabras.

En ese momento, una flecha procedente de la oscuridad del túnel roza vuestras cabezas y se clava en el fondo.

-¡Cielos! ¡Ya atacan!

Pronto, la primera flecha es seguida de una lluvia de piedras y otras flechas... No tenéis más remedio que cobijaros entre las rocas de los lados, mientras en el recodo final, Gandolfo permanece delante de las puertas.

-Adelfo, en caso de muerte... -le susurra Primus, serio, al elfo, que le interrumpe antes de acabar de hablar:

-Ah, ¿quieres que queme tus cenizas en un acto tradicional de tu pueblo? ¿O acaso que entregue tus pertenencias a tus familiares más queridos? No te preocupes, oh amigo!

-¿Pero que dices, cretino? -le interrumpe a su vez el bárbaro-. ¡Iba a decirte que si te importa que me quede tu arco en caso de que te maten a ti...!

-¡Vaya, eso son amigos!

-¡Menos cháchara y dame esa antorcha! -dice Pulgo, cogiéndola de la pared -. Veamos que es lo que viene por ahí...

El enano arroja la luz tan fuerte como puede hacia el interior del túnel de donde proceden los disparos... ¡Y la visión es horrible! Montones de Broos están apostados, mirando hacia vosotros y avanzando poco a poco, disparando sus arcos y hondas, y con la baba cayendo por sus peludas y repugnantes barbillas pensando en la comida que se van a dar... Adelfo replica con su arco a los disparos.

-¡Ajá! Ya está -dice Gandolfo de repente-, menos mal que lo hemos traducido.

-¡Venga, di lo que pone, rápido!

-¡No me atosigues! -contesta orgulloso Gandolfo, consciente de su protagonismo en ese momento-. Veamos, la inscripción dice: "Estas puertas hablan. Una conduce a la libertad y otra a la muerte. Una siempre dice la verdad y otra siempre dice la

mentira. Pero solo contestarán a una pregunta."

-¡Rayos! ¿Y entonces que hacemos? -dices mientras esquivas una piedra que rebota en la pared detrás tuyo...- No podemos preguntarles sin más porque no sabemos si dirán la verdad o la mentira...

-¡Nada más fácil! -vuelve a contestar el mago, tranquilo-. Es el típico acertijo de las puertas, que usan los Masters novatos para sorprender a sus jugadores... ¿No has visto "Laberinto"?

-¿Pero de qué habla este tío? -replica Primus desviando otra flecha con su espada-. ¡Traduce imbécil, que nos matan!

En ese momento, un Broo más valiente que los demás se abalanza aullando por el túnel, esgrimiendo una maza y gritando. Primus se incorpora y de un golpe le atraviesa de arriba a abajo, cayendo el Broo muerto al pie del bárbaro.

-¡No lo toques! -se apresura a gritar Adelfo-. ¡Recuerda que están infectados y transmiten todo tipo de enfermedades y contagios!

-Pues este no volverá a contagiar ni la risa, ¡jo jo! -contesta el bárbaro mirando el cadáver-. ¡Pero que mal huele!

-¡Venga, mago! -grita Pulgo.

Gandolfo se pone delante de la puerta de la IZQUIERDA, y exclama:

-¡Oh, puerta de la izquierda! Tu, que merced a encantamientos místicos ajenos a nuestro entendimiento posees el don del habla, ¡contéstame!

Con un crujir de madera, la puerta de la izquierda se estremece, y una profunda pero poderosa voz resuena a través de ella:

-¡Al grano, tío!





-Caramba, en mis tiempos todo esto era más serio... -contesta el mago-. Bien, mi pregunta es la siguiente: Si le pregunto a la otra puerta, la de la derecha, cual es la puerta que conduce a la vida..., ¿cual me señalará?

-Te contestará que yo, la puerta de la izquierda, soy la que conduce a la libertad y a la vida -contesta de nuevo la puerta de la izquierda-. Y ahora, ¡decide, mortal!

-Caramba, esto es un lío -piensas, meditando en lo que acabas de oír.

-¿Ya sabes que puerta tenemos que abrir, Gandolfo? Los Broos están cada vez más cerca y casi no me quedan flechas para contenerlos en el fondo del túnel... -dice Adelfo, apurado.

Gandolfo levanta los brazos, sonriente.

-¡Amigos! ¡Con estos datos ya tengo la solución segura! Simplemente tenemos que abrir la puerta de la...

En ese momento, una piedra procedente de los Broos le pega en la cabeza, con gran fuerza. ¡Crok!

-¡Cielos! -se asusta Pulgo-. ¡Que le han dado en la cabeza!

Un sonoro grito se eleva desde los Broos, y de repente, de entre ellos surge un ser alado, armado con una espada.

-¡Debe ser su lider! ¡Y ya vienen y me he quedado sin flechas! -grita Adelfo, sacando su acero-. ¡O abrís una puerta o esto es el fin, amigos!

El bárbaro y el elfo cierran el paso a las bestias, que ya se acercan corriendo y trotando, mientras Pulgo, arrodillado junto a Gandolfo te mira:

-Nada, este se ha quedado inconsciente. Tu que has oído todo el acertijo seguro que tienes la solución. Eres nuestra ultima esperanza. ¡Abre una puerta, ya!

Notas como un sudor frío te recorre la espalda. Evidentemente, ahora tu eres el responsable de acabar esta aventura, lo mismo bien como mal. Miras hacia las puertas y piensas tanto en la pregunta que ha efectuado el mago, como en la respuesta de la puerta. ¿Sería la de la verdad o la de la mentira? Gandolfo, antes de caer, ya dicho que con esos datos se puede deducir qué puerta abrir... ¡Y tienes que decidirte ya!

OPCIONES: A) Abres la puerta de la **DERECHA: B)** Abres la puerta de la **IZQUIERDA: C)** Te pones de rodillas entre los Broos y tus amigos, suplicando piedad y confiando en el buen corazón de estos seres incomprendidos. ¡Seguramente os dejarán marchar si les entregáis vuestras armas!

Buzón Rol&Games: lugar de encuentro, intercambio y correspondencia de roleros, wargameros y demás aficionados a todo tipo de juegos en general. Además, por escribir te puede tocar un "JURASIA - TIME WARP 1". ¿Te animas?

Acuso a esta revista, y en concreto a esta sección, de ser perjudicial para la juventud española: crea ansias de leería, un cierto nerviosismo, y una aceleración del corazón los días previos a que se publique. Y ese día provoca el hecho de que muchos nos quedemos hasta la 1 o incluso las 2 de la madrugada leyéndola. La sección "Rol&Games" es genial. Pero basta de merecido peloteo. Gracias a vosotros me he metido a fondo en este mundo, el cual me gusta cada día más. Por vuestra influencia me he comprado el JdR **"Universo"**. Quisiera saber en qué consiste un Club de Rol y cómo se funda. Ampliad la sección, poned más cartas y más "Batallas". Estoy de acuerdo con **César Puebla**: esto es de p.m. Por último, deciros que esta es la primera sección a la que voy en cuanto abro la revista. Por cierto, ¡que roleros/as burgaleses escriban, que se den cuenta de que existimos! Y a ver si algún club de rol de Burgos me escribe.

Luis Nagel Salgado
Paseo de la Isla, 7, 9-A
09003 - Burgos

Un Club de Rol es... ¡eso! Un grupo de gente, amigos generalmente, que deciden crear una "estructura" estable para jugar y difundir el rol entre ellos y otros nuevos socios que vayan llegando. Los clubs más importantes llegan a tener sus propios logotipos, locales y fanzines, e incluso se "especializan" en determinados juegos, pudiendo "provocar" desafíos a otros clubs. Para fundarlo..., lee las páginas "La pantalla del Máster" porque es un tema que trataremos dentro de poco tiempo. Saludos a los roleros/as de Burgos, tierra del Cid, y por tanto cuna de héroes.

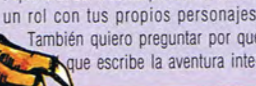
Hola. (...) Os escribo porque... ¡estoy completamente desesperada! Tengo unas ganas enormes de jugar con JdR, sé que está alucinante, pero mi "querido" hermano que ha sido Máster de un montón de partidas no me deja jugar por ser la "hermanita pequeña" que le puede estropear el juego: ¡el muy...! Después se dice que las chicas no jugamos... A todos los jugadores/as de Rol de Granada y alrededores: ¡NECESITO JUGAR! Aparte, felicitar a TODO PANTALLAS, porque habéis hecho la mejor revista del mundo, sois geniales. ¡Seguid así!

Mª. Jesus Sánz de Galdeano
c/ Cervantes, 10.
18140 - La Zubia (Granada)

A ti y a un montón más de chicas roleras y aventureras que nos han escrito, amigas ya de esta sección, va a ir dedicada nuestra próxima "Pantalla del Máster" del número 9. No te la pierdas y suerte en tu busca de aventuras.

Quería decir a los que están empezando a jugar al rol y en principio son pocos, como 2 ó 3, que les vendría como anillo al dedo el juego **"James Bond 007"**, ya que como va de agentes secretos lo normal es que los PJ's sean pocos. También me gustaría decir a los aficionados al juego **"James Bond"** que les vendría muy bien añadir en el juego una tabla para dar a los jugadores "idiomas": muy empleada y con la cual el juego es más realista.

"M" al servicio secreto de Su Majestad
(Mardrena, Sevilla)

Me gustaría saber si van a hacer un JdR de **"Blade Runner"**, y si hay algún libro que te enseñe cómo puedes fabricarte un rol con tus propios personajes. También quiero preguntar por qué  que escribe la aventura interactiva no escribe un libro de rol, puesto que me parece un escritor cojonudo.

Alejandro Sanmartín Alcázar (Madrid)

*Ajá, un lector de exquisitos gustos literarios que sabe valorar lo más apetitoso del menú... Bueno, que nosotros sepamos no existe ningún JdR oficial de **"Blade Runner"**, pero te sugerimos que por su semejanza en muchos de los aspectos le pegues un vistazo a **"Cyberpunk"** o a **"Shadowrun"** (ambos publicados en castellano y ambientados en atmósferas "similares" a la de la película del genio **Scott**). En cuanto a lo del libro de "cómo crear un JdR propio", tampoco existe ninguno en castellano. Pero no hace falta: tu mismo puedes estudiar la creación de tu propio JdR, con tablas, reglas y personajes a tu gusto. Simplemente estudia lo que veas más válido de los juegos ya publicados que más te gusten, y adáptalo a tus ideas. Haz unas pruebas con los amigos y añádele ilustraciones. Nosotros mismos hemos creado uno para uso "personal", en el que las mismas reglas sirven para cualquier lugar o época. ¡No te cortes y estudia la idea! ¡Quizás acabes publicándolo!*

Me gustaría contactar con aficionados o expertos de rol de Cáceres, en especial de Coria. Voy a estar este verano en esos lugares, ¡y no conozco a nadie! Soy Máster con experiencia en: **El Señor de los Anillos**, **AD&D**, **Star Wars**, **Rolemaster**, **Stormbringer** y **Paranoia**. ¡Pero necesito jugadores! Si no sabéis da igual: yo os enseñaré. Da igual edad, sexo... También querría conocer a roleros de Verín (Orense) y alrededores.

Pablo Iglesias Maldonado
c/ Luis Espada, 99, 4º.B
Verín (Orense)
Tfno.: 988-411820

Doy las gracias a **"Joc Internacional"** por sacar más complementos de **"Star Wars"**. Espero que sigan así, y que pronto nos igualemos a los estadounidenses, en material de este juego.

Bishop (Ubeda, Jaén)

Totalmente de acuerdo con vosotros en el artículo del número 6 titulado "Cretinos". Tenéis mi apoyo incondicional. ya era hora de que alguien plantara cara a estos "señores" que se meten con los juegos, las películas y demás aficiones que se suponen solo de jóvenes. ¿Pero qué pasa con los 'reality-shows'? Eso sí es real, sangre gratuita, gente que se va de casa para poder salir en la tele... Yo llevo casi toda la vida jugando rol (he matado cientos de enemigos), me encanta el cine gore (he visto más vísceras que un cirujano), pero me considero una persona normal: todo queda en la pantalla o en la mesa de juegos. Seguid así.

M. Antonio Fernández Fernández (Oviedo)

Hola amigos. Estoy empezando en el mundo del rol y me parece alucinante. Creo que la idea que habéis tenido de realizar una aventura entre todos los lectores es fantástica. A ver si entre todos llegamos a un buen final. Por otro lado: ya está bien de que critiquen a los JdR por su imaginación y porque traten temas de brujería, ocultismo, magia negra... Deberían ocupar su tiempo en criticar programas como los culebrones que difunden los cuernos u otros como "Cita con la vida", que nos muestra la basura que hay en nuestra sociedad. Ah! Y no hablemos de las películas de violencia y las porno. Por favor, señores, seriedad.

Santiago Eduardo Díaz Ramírez de Arellano
(Puertollano, Ciudad Real)

Que Crom os proteja! Necesito consejo, sabio Akela, acerca de un problema que se me plantea cuando juego de Máster en el **"Star Wars"**. El problema es que a mis rebeldes les seduce mucho el lado oscuro y todos quieren ser discípulos de mi maestro Vader. ¡Ya no tienen interés por las misiones que les creo! Hemos dejado de jugar... He tratado de hablar con ellos, y no hay manera, y me es imposible jugar con buenos y malos a la vez, porque conocen entre ellos sus movimientos. ¡Ayuda!

Frank Jones Ponce (Valencia)

Buzón



MAS VOTADOS

1. **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS** — ROL
2. **ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS** — ROL
3. **STAR WARS** — ROL
4. **LA LLAMADA DE CTHULHU** — ROL
5. **ROLEMASTER** — ROL
6. **CYBERPUNK** — ROL
7. **RUNE QUEST** — ROL
8. **RAGNAROK** — ROL
9. **VAMPIRO** — ROL
10. **HEROQUEST** — TEMATICO

Vota tus juegos favoritos usando la tarjeta central de la revista: da lo mismo si en la misma lista mezclas juegos de Rol con Wargames, temáticos, de tablero, etc. Se trata de ver cada mes cuáles son los juegos favoritos de nuestros lectores. ¡Y recuerda que puedes ganar un "JURASIA TIME WARP 1" por ello!

LA BATALLA del LECTOR

LA BATALLA DEL LECTOR

Hemos reservado esta columna para que nos cuentes tu partida, cómo liberastes a la princesa o cómo te salió una pifia al tirar los dados y tú y tus amigos fuisteis pasto de los buitres. Ah, e indicad el nombre del juego. Nos reservamos el derecho de modificar la historia para hacerla más "publicable".

ROLEMASTER: SOBRE LOS ENCUENTROS ALEATORIOS

La situación concreta no importa. La cuestión es que nos encontrábamos en un subterráneo un curtido grupo de personajes de nivel 4-6, formado por un sleuth, un paladín, un hechicero, un monje, un enano guerrero, un mentalista, un enano animista y una monja guerrera. Todo iba bien hasta que giramos un recodo y el DJ dijo: "Tras avanzar unos metros, entráis en una caverna en cuyo centro se encuentra un dragón verde de 26 metros de longitud; simultáneamente, detrás vuestro el suelo se hunde, siendo reemplazado por un pozo de lava". Todos los jugadores miramos al Máster, con cara de incredulidad, y éste dijo: "Lo siento, es que he hecho una tirada de encuentros aleatorios y me ha salido tirada abierta". Tras 5 minutos de risas histéricas y carcajadas de terror, el juego se reemprendió. El dragón lanzó una nube de gas ácido que provocaba un daño crítico "C" de ácido, por lo que el DJ lanzó los dados: 96, y el sleuth cayó muerto, con la armadura fundida al pecho; 91, y el paladín quedó paralítico de cintura para abajo; 90, y el brujo contempló aterrado como el ácido fundía su pie... Afortunadamente el resto de resultados con los dados no fueron tan asesinos, y tras una serie de buenas tiradas por nuestra parte, logramos eliminar al dragón. Pero lo que importa es que un encuentro aleatorio estuvo a punto de acabar con todo el grupo, y eso que no tenía nada que ver con la aventura.

Oscar Estefanía Hernández (Barcelona)

BATTLETECH: PASARSE DE AGRESIVO

Fue una de mis primeras partidas. Todo estaba a mi favor: el Mech de mi enemigo se había desplomado en el suelo después de que yo le amputara sus brazos. Sí, aparentemente yo ya había ganado, pero en mi interior se despertó un instinto sádico y asesino y me dispuse a hacer "la muerte desde el cielo" con mi Enforcer, a la vez que descargaba todo mi armamento en el cuerpo indefenso de mi enemigo. Cuando aterricé sobre él, y el Máster me dijo que hiciera una tirada para ver si el Mech de mi enemigo explotaba y me arrancaba las piernas de cuajo, se me bajó el subidón. Lancé los dados y... ¡puf! Por esta vez no me hará falta una silla de ruedas gigante. Pero os lo juro: aprendí la lección.

Mario Díez Fernández (Oviedo)



Mmmm... Interesante dilema que merece ser contestado, pues sin duda alguna se le habrá planteado a otros DJ's de ***"Star Wars"****. Veamos, por un lado, como todos los sabios reglamentos de rol, el manual de reglas de este juego sugiere que no tengamos inconveniente alguno en alterar el reglamento a nuestro gusto y el de nuestros jugadores. Además, el sistema prevé que tus personajes sean arrastrados hacia el lado oscuro de la Fuerza. Pero por otro lado, se advierte que la única condición para jugar como PJ a* ***"Star Wars"*** *es como miembro de la Alianza Rebelde (página 24 de la edición en castellano).*

Nuestra recomendación, después de consultar con Yoda, es que vuelvas a hablar con tus PJ's y les invites a formar parte de la Alianza de nuevo, como héroes rebeldes: ¡ese es el espíritu de ***Star Wars****! Para dirigir batallones de soldados imperiales, o oscuros líderes de futuros sombríos, ya existen otros JdR futuristas más apropiados en el mercado. Por otro lado, no todas las misiones ni los componentes de la Alianza tienen porque ser tan "inocentes y sensibles" como un Ewok. ¿Qué tal una misión de asesinato y destrucción de una base imperial de armamento, protegida por androides? ¿Y una visita a los bajos mundos de algún planeta perdido, para negociar el pago del rescate de algún líder rebelde, o aniquilación de la banda de secuestradores? Al fin y al cabo esto es una guerra, y ya sabes el viejo dicho de "en el amor y en la guerra vale todo". Akela ha hablado.*

Amigos, mi más sincera enhorabuena por esta sección. Ya había oído hablar de los JdR anteriormente, pero nunca me sentí tan transportado a otros mundos como desde que empecé a leerla. Es como vivir dentro de **"El Señor de los Anillos"**. Me gustaría saber si alguien que viva cerca del Puerto de Pollença (Mallorca) también estaría interesado en iniciarse en este mundo. Un saludo.

Francisco Vives Martínez
c/ Méndez Núñez s/n (Edif. Montañas II, 1º A)
Puerto de Pollença (Mallorca)

Deseo contactar con chicos/as que tengan experiencia en JdR y simulación, y que vivan en Jerez de la Frontera o en las ciudades de la Bahía de Cádiz. por favor, escribirme a mi dirección. Estoy interesado en jugar a **Star Wars**, **Battletech**, **President-Ly**, y **Diplomacy**.

Francisco Larios Ruiz-Berdejo
Vallesequillo, 2
Plaza Fernández Viagas, Blq. 5, 1º C.
11408 - Jerez de la Frontera

Por favor, S.O.S. ¿Es que no hay nadie que le guste el rol por Villaviciosa o Boadilla y alrededores? Si hay alguien que escriba a:

Miguel López Jiménez
c/ Noya, 8.
Urb. El Bosque
Villaviciosa (Madrid)

Soy jugador de rol desde hace 4 años, y debido a que mi grupo se separa durante el verano me gustaría contactar con roleros que veraneen en la comarca del Mar Menor (Murcia), para organizar partidas este verano. Aprovecho la ocasión para felicitar a TODO PANTALLAS por su sección de rol y saludar a todos aquellos roleros "Lost in combat", que estuvieron con nosotros aquellas fabulosas tardes en que...

Pablo José Jiménez Albaladejo
c/ García Morato, 10
30720 - Santiago de la Ribera (Murcia)

Me gustaría contactar con gente de Valencia de 20 a 30 años (más o menos) que quiera ayudar a 2 principiantes (chico y chica) a meterse de lleno en el rol. Tenemos "algo" de experiencia, y los JdR **"El señor de los anillos"** y **"Stormbringer"**, aunque nos gustan muchos más...

Olga Jiménez Navas
c/ Carlos Cervera, 23, 3ª.
Valencia

Mi apoyo total a "La Batalla...": es una sección muy distraída. Aprovecho para protestar por la cantidad de suplementos que se publican, cuando lo que de verdad es útil son los módulos con aventuras. Y también me quejo por esa manía de publicarlo todo en tapa dura. ¡Mejor en tapa blanda, que saldrá más barato!

Gabriel Pérez Ayala (Madrid)

Se busca URGENTEMENTE jugadores de rol en Logroño o sus alrededores. Preferiblemente se jugará a **Rolemaster, El señor de los anillos, AD&D,** y **Star Wars**. No importa el sexo y busco jugadores entre 14 y 16 años. Interesados llamar al 24-98-30 fuera del horario escolar.

Enrique Borque Rodríguez Maimón
(Logroño)

Busco gente que juegue a rol en Badalona para hacer partidas juntos. Si te apetece jugar, escríbeme.

Jordi Inglada Fernández
c/ Seu d'Urgell, 57-61, 5º 3ª
08911 - Badalona

Me gusta mucho el rol, pero mis amigos dicen que es aburrido. por eso me gustaría formar un grupo de rol de chicos y chicas de Barna, para reunirnos y matar unos cuantos orcos, cyborgs o monstruos espaciales. El juego que más mola es el **"Cyberpunk"**, porque si te vuelan un brazo, siempre puedes comprar (o robar) otro. También molan **Far West**, **Vampiro**, **AD&D**... ¡Da igual mientras sea rol!

Carlos Omoruyi Pic
c/ Diagonal 227, 1º Bis
08013 - Barcelona

LA BATALLA del LECTOR

AQUELARRE: UNA DE PJ'S PODEROSOS

Dirigía yo una aventura de Aquelarre en la cual los PJ's tenían que explorar unas tierras desconocidas. Los PJ's eran normales, ni muy buenos ni muy malos. Menos dos que gracias a su destreza y suerte con los dados habían sobrevivido a todas mis aventuras anteriores, y eran bastante poderosos. Después de explorar las tierras y exterminar a todo ser hostil, les tenía preparado el paso final: un gran Dragón rojo, destinado a zamparse a los personajes.

Cuando lo vieron fueron corriendo a esconderse todos, menos los dos descritos anteriormente. Uno con un talismán de aceleración, que triplicaba su velocidad, me destrozó al bicho por la parte de abajo, y el otro, con un ungüento de teletransportación, se teleportó a la cabeza del Dragón, y con su hacha (que era bastante poderosa), me



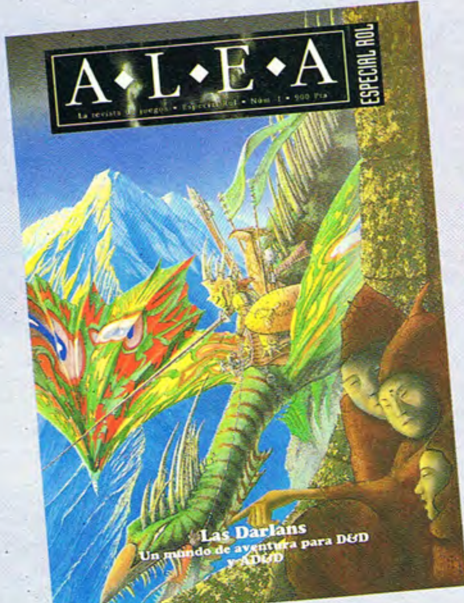
decapitó a mi querido animal. ¡Dios mío! ¡Había creado a dos monstruos que se habían cargado a mi poderosos Dragón en dos asaltos...!

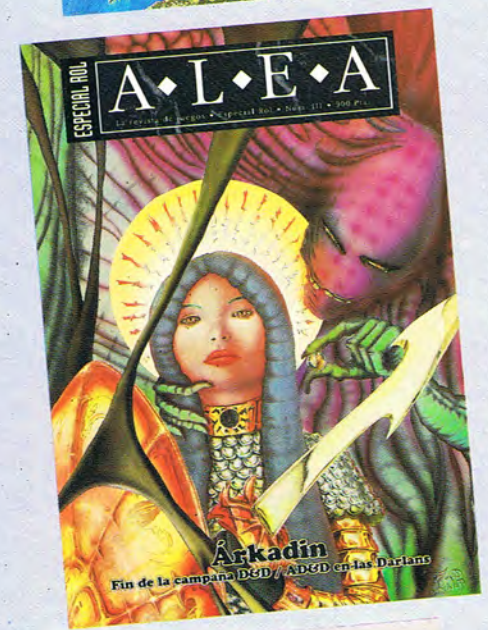
Menos mal que al final de la aventura retiraron sus personajes para empezar con otros novatos. Si no me hubieran obligado a sacar a la familia entera del Dragón.

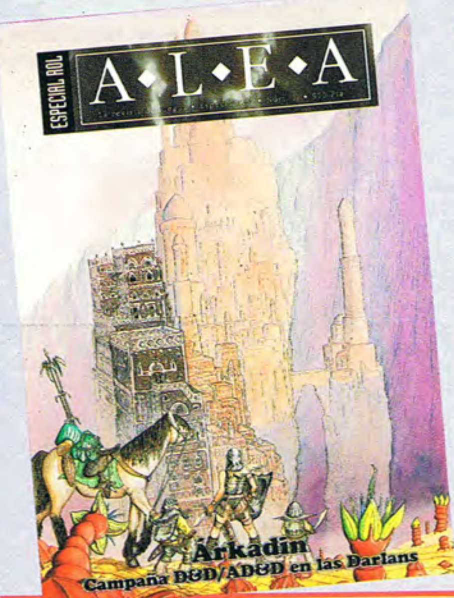
Diego Antonio Sandoval Castilla
(Marbella, Málaga)

La batalla del lector







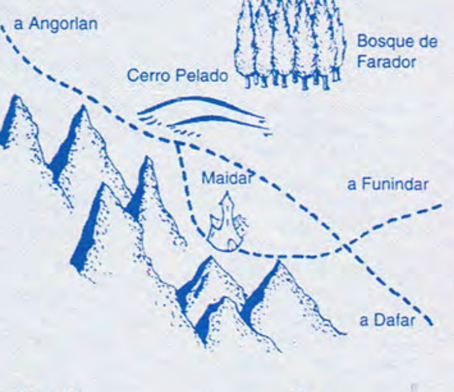


A·L·E·A

LAS DARLANS & ARKADIN

ALEA es el nombre de una revista que ya os recomendamos en el número dos de TODO PANTALLAS: dedicada al mundo del juego, editada por LUDOPRESS y distribuida por DISTRIMAGEN. A lo largo de sus 50 páginas encontramos todo tipo de noticias no solamente sobre JdR, sino también sobre el mundo lúdico en general. El precio es de 750 pts., pero destacábamos que suele incluir un juego encartado, con fichas troqueladas, mapas a todo color, etc.

Ahora queremos presentar **"ARKADIN"**, una campaña no oficial para **"Dungeons&Dragons"** (también utilizable en AD&D, e incluso en otros JdR) que esta revista ha publicado en forma de tres "especiales" monográficos. Se trata de una macro aventura realizada con sumo detalle (y cariño), ambientada en Las Darlans, tierra mítica creada hace ya algún tiempo por el 'Club de Rol Auryn', y divulgada a través de la desaparecida revista TROLL. Entre las tres entregas suman más de 180 páginas, en las cuales encontramos todo lo necesario para llevar adelante innumerables aventuras a través de los diferentes módulos que componen la campaña: hojas de personaje, tablas, PNJ's, mapas desplegables a todo color, plantilla de barco (también a color y desplegable), e incluso una pantalla para el Máster. El precio es de 900 pts. por entrega, y sin duda será un valioso material para el aficionado, avalado suficientemente por los nombres de sus creadores, conocidos de sobra por los buenos roleros: **Francesc Vila** (diseño de la campaña Arkadin), **Ricard Ibáñez**, **Miguel A. Díaz** y **Endika Garmendia** (diseño de Las Darlans)...



¿Quieres entrar en el sorteo de 10 juegos completos? Ahora TODO PANTALLAS y LUDOPRESS/DISTRIMAGEN te ofrecen la posibilidad de conseguir los tres ejemplares juntos y gratis (cuyo importe total en la calle suman 2.700 pts.). Para ello simplemente tienes que enviar una carta a la dirección de la revista, con el triángulo de la esquina inferior izquierda de esta página recortado, y con tus datos personales, indicando en el sobre:

REVISTA TODO PANTALLAS
SECCION ROL&GAMES
SORTEO ALEA
c/ Batalla del Salado, 34, Esc. B
28045 - MADRID

Nota: a los ganadores se les hará llegar sus tres ejemplares de este suplemento especial de ALEA por correo gratis, sin gastos de envío.



A·L·E·



A hora tienes a tu alcance la mejor manera de hacer amigos.
En CCC ponemos en tus manos un Método probado por miles de alumnos para que en poco tiempo puedas aprender a tocar la guitarra.
¡Verás cómo te escuchan!

"¿Sólo en 6 meses? ¡No me lo creo!"

Eso mismo será lo que digan tus amigos cuando te oigan tocar: "No puedo creérmelo". Y puedes creernos. Con este nuevo Curso los resultados se notan desde el principio.
Aprenderás sin salir de tu casa con unas lecciones sencillas que no se pierden en teorías, con las casetes, la ayuda de tu profesor y tu entusiasmo para ir practicando lo que aprendes.

¡GRATIS!

Con el Curso recibirás dos regalos: Una estupenda guitarra y un diapasón para afinarla.

En CCC te enseñamos lo que vales.

CURSOS A DISTANCIA CC

GRADUADO ESCOLAR Y CULTURA
- Graduado Escolar
- Cultura General
- Ortografía
- Redacción

MODA Y CORTE
- Diseño de Moda
- Corte y Confección
  Diploma Sitam (Italia)
- Bordado a Máquina

BELLEZA
- Estheticienne
- Peluquería
- Masaje
  (Con vídeos y equipos de prácticas)

SANITARIOS Y PUERICULTURA
- Auxiliar de Clínica
- Auxiliar de Geriatría
- Auxiliar de Farmacia
- Auxiliar de Quirófano
- Aux. de Traumatología
- Puericultura NUEVO

PREESCOLAR
- Preescolar y Jardín de Infancia

DECORACIÓN, DIBUJO Y FOTOGRAFÍA
- Decoración
- Fotografía (Con laboratorio)
- Aerografía (Con aerógrafo)
- Dibujo Artístico y de Comics

MÚSICA
- Guitarra (Guitarra gratis)
- Teclado (Teclado opcional) NUEVO
- Solfeo
- Acordeón
  (Con casetes)

INFORMÁTICA
- Dominio y práctica del PC (MS-DOS) NUEVO
  Con introducción al WINDOWS
  (Con programas completos de Tratamiento de Textos, Hoja de Cálculo y Base de Datos)
- Informática de Gestión
- Basic
- Secretariado Informático

PREPARACIÓN FÍSICA Y DEPORTIVA
- Preparador Físico y Deportivo
- Preparador Físico especialista en Fútbol o en Baloncesto
- Monitor de Musculación (Gimnasio) (Con equipo) NUEVO
- Monitor de Yoga
  (Con vídeos)

ELECTRÓNICA, RADIO Y TV.
- Electrónica
- Televisión color NUEVO
- Radiocomunicaciones NUEVO
  (Emisión-Recepción, Radioteléfono, Radiogoniometría, Aviación y Marina, Microondas...)
- Sonido
  (Con equipos de prácticas)

HOSTELERÍA
- Jefe de Comedor
- Cocina Profesional

IDIOMAS
- Inglés e Inglés por Vídeo
- Francés, Alemán y Ruso
  (Con casetes)

BIBLIOTECARIO Y DOCUMENTALISTA
- Bibliotecario y Documentalista

AUX. DETECTIVE
- Aux. de Detective Privado

CURSOS CESDE
CENTRO DE ESTUDIOS SUPERIORES DE LA EMPRESA
(Diploma CESDE)
- Asesor Fiscal
- Asesor de Inversiones
- Administración de Empresas (Con vídeo)
- Dirección y Gestión Financiera (Con vídeo)

EMPRESARIALES
- Contabilidad
- Marketing y D. Comercial
- Psicología y Ventas
- Secretariado Administrati
- Mecanografía
- Taquigrafía
- Aux. Administrativo

COMERCIO
- Gestión de Supermercad
- Escaparatista NUEVO

MECÁNICA Y CARRO
- Mecánica del Automóvil
- Mecánica de Motos
- Carrocería y Pintura

TÉCNICOS INSTALAD
- Fontanería
- Electricidad
- Energía Solar

CARPINTERÍA Y EBANISTERÍA
- Ebanistería NUEVO
- Carp. metálica de alumi

LAVANDERÍA Y TINTORERÍA
- Lavandería y tintorería

AGRICULTURA Y GANADERÍA
- Agricultura y Ganadería
- Cunicultura


Rosa Iglesias,
a de Estudios de CCC,
cadenas de televisión.

902 - 20 21 22

¡Llámame!
y te informaré personalmente.
Sólo te costará el precio de una llamada dentro de tu provincia.



CENTRO DE ESTUDIOS
55 años enseñando a distancia

CCC MADRID - (91) 532 22 43 • CCC BARCELONA - (93) 268 18 48
CCC GALICIA Y ASTURIAS - (986) 26 17 17
CCC SAN SEBASTIÁN - (943) 46 76 00
CCC CANARIAS (922) 61 09 57 • LUZERN (Suiza) (041) 22 66 17

El Centro CCC se fundó en 1939. Fue autorizado por Educación (Real Decreto 2641/1980 O.M. 2?/6/1980 y Orden 6/10/1980 del B.O.P.V.). Es miembro de la ANCED y miembro de la AESC.



GRATIS

Sí, deseo recibir gratis y sin comprom información sobre el Curso de:

Nombre y apellidos
Fecha de nacimiento D. N. I.
Domicilio
Bloque N.º Piso Prta. Cód. Postal
Población
Provincia
Tfno. particular Tfno. de contacto

Rellena y envía este cupón a:
CCC Apartado 17222 - 28080 MADRID
CCC Apartado 666 - 20080 SAN SEBASTIAN

44 P